LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

PLAYSTATION2
TUTTO QUELLO CHE C'E' **DA SAPERE**
SULLA **NUOVA CONSOLE SONY**

TEKKEN TAG TOURNAMENT
CONTRO DEAD OR ALIVE 2

PREVIEW
SHIN SANGOKUMUSO
ARMORED CORE 2

FIRST LOOK A
DRIVING
EMOTION TYPE-S
FANTAVISION
BILLIARDS
MASTER 2

MAGGIO
2000
L.7.500
Gruppo Editoriale FUTURA
WWW.FUTURA-GE.COM

[REVIEW]
MEDIEVIL 2
STRIDER HIRYU 1 & 2
DIE HARD TRILOGY 2
URBAN CHAOS
THEME PARK WORLD
MICROMANIACS
F1 2000
UEFA CHAMPIONS
LEAGUE 1999/2000
JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL
WWF SMACKDOWN
MUPPET RACEMANIA
CRUSADER OF
MIGHT AND MAGIC
STREET SKATER 2
4X4 WORLD TROPHY
ASTRO TROOPER VANARK

[PREVIEW]
MR. DRILLER
WORLD TOURING CARS

SPECIALE
TOKYO GAME SHOW

SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

Tutti i diritti sono riservati e appartengono ai legittimi proprietari.

KONAMI

VANDAL-HEARTS™ II

Entra in un mondo fantastico
dove cavalieri e maghi
combattono il male e dove
un'antica leggenda sta
per essere raccontata...

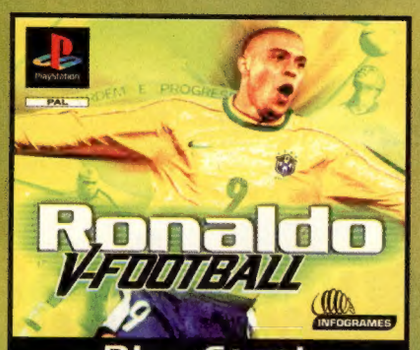
PlayStation

completamente in ITALIANO

HX HalifaX
www.halifax.it

Lezioni di calcio brasiliano

Quando il calcio diventa un'arte, entra in gioco Ronaldo.



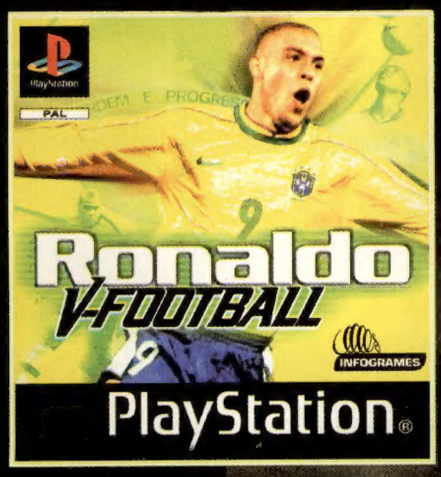
PlayStation®

Ronaldo V-FOOTBALL

INFOGRAMES

The name, likeness and other attributes of Ronaldo Luis Nazario de Lima, and the name, logos, and other indicia of Confederaçao Brasileira de Futebol and/ or those of Nike, Inc. which are reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs, and/ or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of those licensors and may not be used, in whole or in part, without their respective written consents. V-Football is a registered trademark of Infogrames Multimedia.

La magia brasiliana su PlayStation

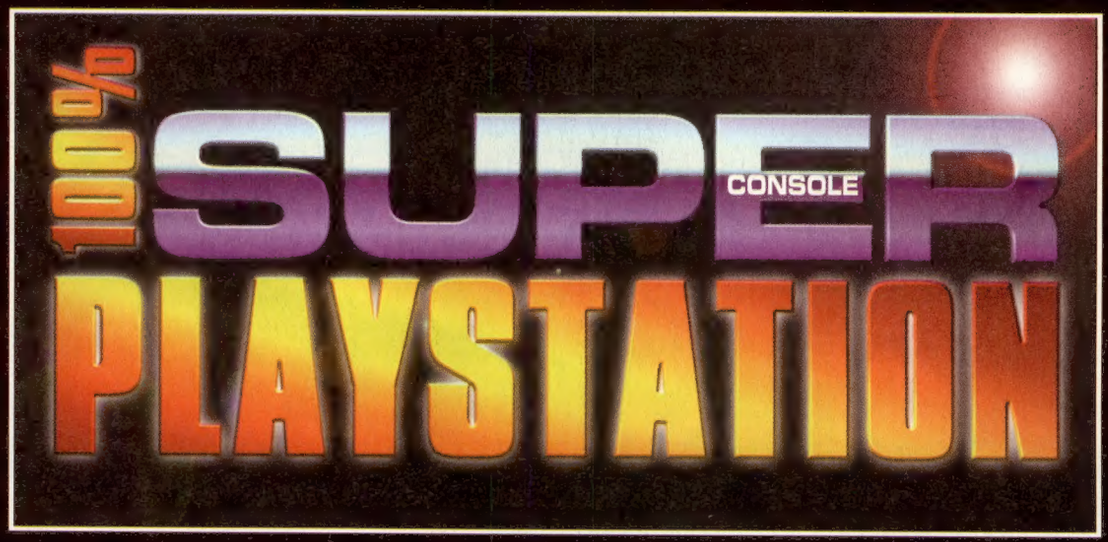


Senti l'odore dell'erba.
Il delirio della folla.
L'istinto del gol.

INFOGRAMES

PlayStation

DAL PROSSIMO NUMERO



DIVENTA

NUOVO ***LOGO***
NUOVA VESTE ***GRAFICA***
STESSA ***PROFESSIONALITÀ***

E IN +

VI OFFRE L'OPPORTUNITÀ DI ***VINCERE*** ***PLAYSTATION2****, GIOCHI, PERIFERICHE E TANTO ALTRO ANCORA...*

Passate parola.

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A PLAYSTATION® E PLAYSTATION®2

SUPER CONSOLE

SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

N°70 MAGGIO 2000

L.7.500

Gruppo Editoriale FUTURA

8 WWW.FUTURAGE.COM

PLAYSTATION2
TUTTO QUELLO CHE C'E' **DA SAPERE**
SULLA **NUOVA CONSOLE SONY**

TEKKEN TAG TOURNAMENT
CONTRO **DEAD OR ALIVE 2**

PREVIEW
SHIN SANGOKUMUSO
ARMORED CORE 2

FIRST LOOK A
DRIVING
EMOTION TYPE-S
FANTAVISION
BILLIARDS
MASTER 2

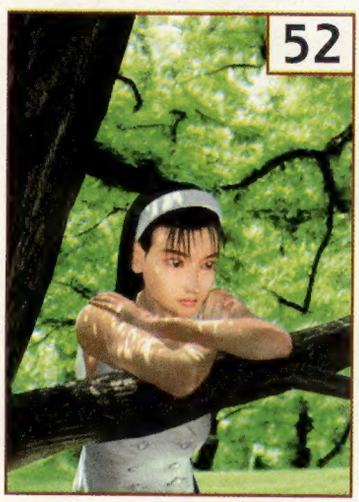
[REVIEW]
MEDIEVIL 2
STRIDER 2
DIE HARD TRILOGY 2
URBAN CHAOS
THEME PARK WORLD
MICROMANIACS
F1 2000
UEFA CHAMPIONS
LEAGUE 1999/2000
JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL
WWF SMACKDOWN
MUPPET RACEMANIA
CRUSADER OF
MIGHT AND MAGIC
STREET SKATER 2
4X4 WORLD TROPHY
ASTRO TROOPER VANARK

[PREVIEW]
MR. DRILLER
WORLD TOURING CARS

SPECIALE
TOKYO GAME SHOW

sommario

N°70 - Maggio 2000



PREVIEW

Armored Core 2 (PS2)	30
Mr. Driller	34
Shin Sangokumuso (PS2)	28
World Touring Cars	32

FIRST LOOK

Dead or Alive 2 (PS2)	56
Doukyu Billiards Master 2 (PS2)	62
Driving Emotion Type-S (PS2)	58
Fantavision (PS2)	60
Tekken Tag Tournament (PS2)	52

REVIEW

4x4 World Trophy	92
Army Men Air Attack	74
Astro Trooper Vanark	80
Battletanx: Global Assault	78
Calcio Manager 2000	99
Crazy Climber 2000	108
Crusader of Might and Magic	82
Die Hard Trilogy 2: viva Las Vegas	68
Eagle One: Harrier Attack	76
F1 2000	90
Jackie Chan's Stunt Master	70
Jimmy White's 2: Cueball	104
Medievil 2	64
MicroManiacs	88
Midnight in Vegas	106
Muppet Racemania	86
NHL FaceOff 2000	102
Premier Manager 2000	98
Shadow Tower	108
Street Skater 2	94
Strider Hiryu 1 & 2	66
Theme Park World	84
UEFA Champions League 1999/2000	96
Urban Chaos	72
WWF Smackdown	100

PLAYGROUND 10

Mensile di dialettica videoludica. Spazio alle opinioni dei lettori.

PLAYFAQ 16

Frequently asked questions. Le risposte ai quesiti più ricorrenti.

PLAYWORLD 20

Quel poco che c'è da sapere sul recente *Tokyo Game Show* di primavera.

SPECIALE PS2 24

Un'occhiata da vicino al nuovo *hardware* Sony e al *software* in dotazione con la console.

BIG IN JAPAN 36

Una panoramica totale su ciò che accade nel Paese del Sol Levante.

OUTER WORLDS 38

La rubrica dedicata a tutto quello che non è PlayStation.

RETROGAMING 42

Un uomo, un mito. Breve biografia di David Crane, il papà di **Pitfall**.

GAME DEVELOPMENT 46

Prosegue l'esame del *software* di sviluppo necessario per realizzare un videogioco.

GAME DESIGN DIARY 48

Paul O'Connor racconta ai lettori di **SPC** lo sviluppo di **Munch's Oddysee**...

SUPERTRIX 110

Trucchi, *cheats*, gabole, codici, *password* e imbrogli vari.

MBF TODAY 112

Available around the world. Al di là del videogioco.

PRIMO PIEDE 114

Il mercatino dell'usato di **Super PlayStation Console**.

EDITORIALE

OGNI TANTO FACCIO FATICA A CAPIRE COSA PASSI PER LA TESTA DELLA GENTE, A COMPRENDERE quali fattori possano spingere certe persone a compiere alcune azioni o ad esprimere determinati pareri. E' una sensazione che provo spesso, ad esempio, accendendo la televisione: il comportamento delle persone che mi si parano davanti mi lascia basito, non ha alcunché di razionale secondo il mio modo di pensare. Discorso analogo quando vado in macchina: chi mi precede sembra spesso ragionare seguendo percorsi totalmente differenti da quelli che io considero "normali". Passa col rosso e rallenta col verde, gira senza freccia, dà la precedenza a chi non ce l'ha e se la prende quando non deve... Incomprensibile. Ho provato la stessa sensazione di disorientamento in Giappone un paio di settimane fa. Per più di un mese ho visto descrivere da un'infinità di persone il cosiddetto "fallimento" di PlayStation2, mi sono sentito ripetere "n" volte che il lancio della macchina non ha avuto il successo sperato, che l'utenza è rimasta delusa dalla macchina e i giorni successivi al 4 marzo avrebbero visto un netto calo nelle vendite... *Say what?* Lasciate che vi dica una cosa: PlayStation2 finora è un fottuto s-u-c-c-e-s-s-o.

I negozi di videogiochi giapponesi "bruciano" costantemente le proprie scorte di macchine qualche ora dopo averle ricevute e lo stesso discorso può essere fatto per periferiche e cavetteria varia. Una precisazione: **SPC** ha girato i negozi di mezzo Giappone e non s'è limitata ad un semplice tour ad Akihabara... Beh, la situazione è pressoché la stessa a Tokyo come a Osaka, a Yokohama, a Kyoto... La stragrande maggioranza dei rivenditori ha un bel cartello all'ingresso che indica la più assoluta mancanza di *hardware* Sony e, fatta eccezione per i "quartieri tecnologici" di Akihabara e Den Den Town, vero paradiso per gli *otaku*, molti negozi lamentano anche una penuria di *software* a disposizione.

Già, il software. In molti hanno indicato nella mancanza di titoli il vero tallone d'Achille della macchina Sony. "Ci sono pochi giochi e brutti" è una frase che ho sentito ripetere centinaia di volte nelle ultime settimane. Dati alla mano, questi giochi, pur essendo "pochi e brutti", hanno avuto un riscontro di pubblico non indifferente: Namco ha venduto oltre un milione di unità dei propri titoli, con **Ridge Racer V** che da solo ha superato le 600.000 copie, Koei ha piazzato 350.000 unità con **Kessen**, **Dead or Alive 2** è oltre le 200.000 copie in una settimana di vendita... Che le *software house* nipponiche siano estremamente soddisfatte dei risultati di vendita dell'*hardware* Sony è risultato ancora più evidente dopo una visita di **SPC** a Namco: la casa di Yokohama sta investendo massicciamente nello sviluppo di giochi per PlayStation2 (come risulta dalle decine e decine di *Tool* che fanno bella mostra di sé nel reparto R&D della casa di **Tekken**) e sta attualmente lavorando su una dozzina di titoli per la nuova console Sony. E non è ovviamente sola: con una base installata in Giappone che fra poco supererà quella di Dreamcast, sarebbe ovviamente folle per qualsiasi *publisher* lasciarsi scappare l'occasione per portare a casa il maggiore numero di yen possibile. La regola è la stessa di sempre: *if it doesn't make dollars, it doesn't make sense*.

PlayStation2 un fallimento? E' inutile, non capirò mai come ragiona certa gente...

La trasferta nel Paese del Sol Levante ha evidenziato anche una situazione da tempo nota agli appassionati di videogiochi da sala (e sottolineata da **SPC** numerose volte, l'ultima delle quali il mese scorso in occasione del recente *AOU Show*): il mercato dei *coin-op* è in una crisi nera. Macchine a premi e *purikura* stanno soppiantando sempre più i *videogames* nelle sale giochi nipponiche e comunque la stragrande maggioranza dei cabinati è costituita da *rhythm game* o titoli che fanno del *controller* particolare la propria peculiarità: così, per trovare qualche videogioco "vecchio stile" bisogna farsi largo fra una selva di chitarre, tastiere, batterie, fucili, *punching ball*, palloni da calcio e maracas. Complimenti vivissimi ai dirigenti Konami per aver saputo conquistare una fetta di mercato enorme del divertimento da sala, ma il futuro di questo settore non ci è mai parso così incerto...

Tornando in Italia (in attesa dell'ormai prossimo *Electronic Entertainment Expo* di Los Angeles, una fiera che dovrebbe dare delle indicazioni chiare su cosa ci aspetta nei prossimi mesi in termini videoludici), non possiamo non segnalare l'enorme riscontro di pubblico avuto da *Join the Game*, il primo campionato itinerante di videogiochi. Le prime tappe sono state un vero successo e se volete avere una *chance* di portare a casa alcuni dei premi messi in palio dai numerosi sponsor (moto, scooter, computer, mountain bike, fotocamere digitali...) fareste meglio a non perdere i prossimi appuntamenti. Eccoli:

29/30 aprile - Spizzico di Piazza Duomo a Milano
6/7 maggio - Spizzico di via del Corso a Roma
13/14 maggio - Spizzico nel centro commerciale La Meridiana, Lecco
20/21 maggio - Spizzico nel centro commerciale I Giardini, Biella
27/28 maggio - Spizzico in via Rossini a Pesaro
3/4 giugno - Spizzico nel centro divertimenti Porto Allegro, Pescara
10/11 giugno - Spizzico del Filaforum di Assago, Milano

Per informazioni telefonate al numero verde 800-011124 o visitate il sito www.jointhegame.it

A proposito di concorsi, se volete sapere come vincere PlayStation2, giochi e periferiche varie, non perdete il prossimo numero di **SPC**. E mi raccomando, occhio al nuovo logo!

Buona lettura.

Simone Crosignani
scrosignani@futura-ge.com

Super Console PlayStation

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Telefono: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE	Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE	Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE	Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA	Marcello Cangialosi
REDAZIONE	Paolo Cardillo
COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE	Simone Crosignani e Stefano Zurlini
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE	Cristophe Kagotani
UFFICIO TRAFFICO	Barbara Varisco

HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Erik Pede, Fabrizio Pedrazzini, Fabio e Marco Ravetto, Massimo Rovatti e Matteo Tenca.

PUBBLICITÀ
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin - Telefono: 02/66526286

Gruppo Editoriale FUTURA L'innovazione come missione

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 Cinisello Balsamo (MI)

ABBONAMENTI
Ufficio abbonamenti Gruppo Futura
Telefono: 02/66526213
(dalle ore 9 alle 12:30)
Fax: 02/66526300
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n°38805206)

STAMPA
Tiber - Brescia

FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)

DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK.

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA e assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

playground

PlayGround - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi *e-mail* è necessaria esplicita richiesta

a cura di Marcello Cangialosi

NOVE MARZO 2000. ORE 23.30.
La più grande operazione commerciale e pubblicitaria di Mamma Sony prende forma davanti ai miei occhi.

Stupore! Incantesimo! O sempre *"brezza primaverile profumata di gladioli e di PS2"* (Ivan Fulco - **SPC**68)? No, niente brezza... Ma andiamo con ordine. Abbagliante luce verdognola. Tasto reset. Pochi secondi. Luce rossa... Silenzio.

Parla Sony, diceva MBF, qualche migliaio di righe fa. Sentiamo quello che ha da dirci: *"La potenza del prossimo sistema PS, nel disegnare immagini, è tale da allontanarlo dal regno delle semplici macchine da gioco"* (Ken Kutaragi - **SPC**59).

Interessante. Tale da non renderlo minimamente paragonabile ad una "semplice" console. Infatti.

Ma proseguiamo: *"Il nuovo processore grafico è capace di disegnare 2.4 Giga pixel al secondo, il che lo rende il processore grafico più potente del mondo"* (Ken Kutaragi - **SPC**58)

Altro nettare tecnovideoludico: *"La risoluzione massima gestibile dalla nuova piattaforma Sony è di 1280*1024 pixel"*. (**SPC**58)

E, perché no, la sentenza finale: "[PS2] *potrebbe disegnare in* real time *le scene in* CG *di* Episode I" (George Lucas).

Ora, procediamo pure con disordine. PS2 doveva, nelle intenzioni di Sony e nelle speranze di noi tutti, azzerare il concetto stesso di videogioco. Magari non da subito, ma sin da subito i suoi giochi dovevano segnare il passo rispetto alla concorrenza.

Dio mi salvi dal pretendere *concept* rivoluzionari, ma almeno tecnicamente...

"Non credo finché non vedo. Ma da quel che vedo, credo" (Massimo Rovatti - **SPC**). Io vedo prodotti (e demo) in media risoluzione interlacciata, con *texture* povere e meschine capaci di offuscare persino la mostruosa orgia poligonale generata dal sistema (almeno in **RRV**). Vedo la totale incapacità della macchina o dei programmatori (sperando la seconda...) di sfruttare le decantate capacità di emulazione della fisica dinamica in ogni suo aspetto. *Real time lightning*? Ombre dinamiche? Forse nei più mielosi comunicati Sony...

La macchina è di difficile programmazione? Sembra di sì, come lasciava paurosamente intendere qualche capoccia di Squaresoft quasi un anno fa. Non più di cinque case sono in grado di sfruttare a dovere PS2? Se fra queste non rientra nemmeno Namco, quale futuro per Sony? Indubbiamente le incredibili pecche della *line-up* sono in parte imputabili ai ristretti tempi di sviluppo concessi agli sviluppatori. Ma perché puntare ad occhi chiusi sul 4 marzo? Perché imporre al mondo intero ritmi frenetici pur avendo il mercato ai propri piedi? Paura di Dreamcast? Di una "semplice" console?

Io credo (poiché vedo) di sì. I giochi Dreamcast, anche nei suoi esemplari più vituperati, avevano comunque segnato un solco (almeno tecnicamente) con ciò che fino a quel momento si era visto. **RRV**, l'orrendo **Eternal Ring**, l'indecente **SFEX3** e le terribili *texture* a bassissima risoluzione di **Kessen** non fanno altrettanto.

Sicuramente PS2 non sta a Dreamcast come quest'ultimo stava a PS1 o N64. Stavolta, forse, Sony ha esagerato. Siamo sicuri che tanta tecnologia, di così difficile utilizzo, non tarpi le ali a tante idee piuttosto che esaltarle?

PS2 come prigione di fantasie? Spero di no. Per ora si tratta "solo" del più scellerato debutto di una console dopo il cataclisma Jaguar. Più deluso che arrabbiato mi (vi) concedo un ultimo appunto: come avete fatto, fra tante fiere, scintillanti (?) demo e numerosi speciali intrisi di lodi e previsioni favolistiche; come avete fatto a non accorgervi della assoluta mediocrità ed incompletezza di tutti i giochi PS2, bellamente surclassati da quasi tutta la softeca Dreamcast?

Presupponendo la vostra buona fede, ne deduco che centinaia di giornalisti (giornalai) specializzati, milioni di giapponesi, noi tutti siamo la causa di tutto ciò. Abbiamo plasmato, quasi concretizzato prima del tempo un sogno, un'idea e ci siamo accorti, ingenuamente, di avere per le mani solo una console.

Dopo la burrasca, PS2 è più "umana", meno rivoluzionaria di quanto credevamo. Forse è un bene.

"I veri processori, da sempre, sono i *concept*. Non dimentichiamolo. PS2 può solo rendere tangibili idee, scintille... Ma per il bene di Sony, e nostro, deve farlo subito"

Fabrizio

PS2 non "fa" i giochi. Fortunatamente un *hardware* potente (e PS2 lo è) non può ancora sostituirsi alla mente umana nel regalarci emozioni, illusioni. I veri *gap* (tecno) ludici sono e nascono dalle intuizioni dei vari Suzuki, Kojima, Miyamoto, ecc...

I veri processori, da sempre, sono i *concept*. Non dimentichiamolo. PS2 può solo rendere tangibili idee, scintille... Ma per il bene di Sony, e nostro, deve farlo subito. L'*hype* che l'ha accompagnata glielo impone.

"Sarà come innamorarsi del videogioco per la seconda volta" (Marcello Cangialosi - **SPC**)?
Fabrizio
Modena

IL RIFLESSO SUL DISPLAY DELL'HI-FI
segna le 13 e 52... sono sdraiato sul letto e mi accanisco sul telecomando, rendendolo colpevole della spazzatura che il Monopolio di Sua Maestà ci propina quotidianamente.

Rifletto sulla mia insoddisfazione (inettitudine?) e penso (non faccio un cazzo e penso) a quando per uscire dal labirinto del tedio e della noia, era sufficiente pigiare un bottone ed impugnare un joypad: ho trovato!!! Forse ho voglia di giocare con la Play! No, magari domani...

Ecco, sono due mesi che quasi ogni giorno si ricreano situazioni come questa: dopo anni di videoludica spinta, credo di essere stanco. Ho provato a terminare i titoli lasciati in sospeso, a comprare **Resident Evil 3** originale, sperando che il mostro della pirateria fosse responsabile del mio disaffezionarmi e allontanarmi dal colorato universo del codice binario... niente da fare.

Il punto è un altro: da un lato io sono invecchiato, d'accordo, dall'altro però colgo solo ora l'importanza del fattore ORIGINALITÀ: **GT2**, **RE3**, **w3o**... non sono degni della nostra attenzione, la nostra fantasia reagisce a questa politica di eterna riedizione e autoclonazione, dandoci un senso di nausea.

Non ho fiducia nella PS2... non parlo di poligoni al secondo, ovvio. Parlo di creatività, della capacità di amare i videogiochi, e di amarli a prescindere. Non credo che Sony abbia nessuna stima per noi videogiocatori: la tradizione di Nintendo e Sega non si può clonare, la capacità di stupire con i concetti, la meccanica, le situazioni non è sottoponibile a brevetto.

Ho provato la PS2 ieri, girava l'ennesimo **Street Fighter**, di fianco a me un amico incarnava il secondo giocatore: ho vinto io, poi ci siamo guardati, e ho capito: avevamo perso entrambi... avevamo perso la voglia, la fiducia nel fatto che stavolta, con una tecnologia come quella, con un'attesa tanto lunga, con un *look* così, stavolta saremmo tornati ai tempi dello SNES o del Megadrive, ai tempi in cui per vendere bisognava creare, mentre ora, basta copiare. Sì, sono diventato un nostalgico: *"...ma non piangete per me, sono già morto... BRRrrrRRRuuuP"*.
Emilio Montamari

CREDO CHE DI MISSIVE COME QUESTA, nei prossimi giorni e forse mesi, ne arriveranno a migliaia. Missive che parlano di PS2 VS "Il resto del Mondo" e come allo stato attuale, il confronto sia più acceso che mai. Si formeranno come al solito gruppi di accaniti sostenitori della "firma" (ricordate i paninari?) pronti a scannarsi per difendere la propria opinione, a colpi di filosofia e dati percentuali, sulla quantità di poligoni, ecc...

Da come la vedo io, invece, l'avvento di PS2, più che mai e più che prima, è l'ennesima dimostrazione di come la "Cultura dei *Videogames*" faccia fatica a venir fuori nella nostra italietta. Oramai i ricorsi storici si ripetono, forse perché questo passatempo, sta cominciando ad avere veramente una storia (argomento bistrattato, spesso e volentieri nelle nostra rubrica di posta preferita) e il problema non è tanto "la qualità tecnica" di una o l'altra macchina, ma è il fatto che un *hardware* potentissimo non significa necessariamente "Innovazione".

Sembra per ora un coro unanime quello di disapprovazione verso Sony e la sua nuova creatura, ma a parte i dati statistici, le vendite (720.000 PS2 in tre giorni nel solo Giappone) e altre balle che possono venire fuori da raffronti più o meno tecnici, quello che salta subito all'occhio è che "la console perfetta" non è ancora stata prodotta. La prima PlayStation può fregiarsi del grave limite della pirateria (qualcuno riderà di questa affermazione, ma non il sottoscritto. E PS2? Quasi tutti i giochi sono ancora su CD-ROM) e della fragilità *hardware* (qualcuno ha mai fatto una ricerca statistica sulla percentuale di console Sony da rottamare? E se voi mi confermate a proposito, pare che già lo sportellino del DVD di PS2 si incastri alla grande), il Saturn si sa, il N64 se avesse avuto i CD-ROM chissà (solita balla, ma in effetti... i vari **Final Fantasy** migrarono in massa con Squaresoft), adesso siamo alle porte dei 128 bit. Chi sarà il vincitore? Quello che spesso si dimentica è la multiproprietà di sistemi videoludici che contraddistingue il giocatore moderno. Forse ci sarà stato un "avanzamento" dell'età dell'utente che ha più disponibilità finanziaria, ma l'economicità, la flessibilità di programmazione che consente lo sviluppo continuo di prodotti, possibilmente a prezzi concorrenziali, dovrebbe fare più *hype* di milioni di poligoni su schermo. Attualmente non ci sono console migliori di altre, ma console che valga la pena comprare o meno. Perché spendere più di due milioni per PS2 quando non sta ancora proponendo il Vero Salto di Qualità promesso dalla grande "S"? Di fatto la cosa più grave del lancio del nuovo gioiello di casa Sony è che non propone niente di diverso dal solito (pare addirittura che **Vagrant Story** con i filtri *hardware* di PS2 inseriti, sia molto meglio di prodotti specificatamente dedicati - il che mi fa tornare in mente la famosa PS 1.5). Attualmente non concepisco la spesa, ma neanche le future 800.000 della PAL. Il paragone è umiliante anche con Nintendo 64, che lo si trova a centomilalire e con giochi che vale sicuramente la pena giocare (anche se non si possono piratare). Del Dreamcast non si può neanche parlarne, guai a dire o accennare che l'attuale situazione permetta di avere una buona qualità di giochi a costo pari a molte ciofeche PlayStation (**Rollcage II** - ad esempio). Per il resto quello che mi interessa di PS2 è se potrà affiancare il mio Dreamcast (jap/modificato) e se un fottuto buon distributore italiano si deciderà a prendere per le mani il destino di una macchina Sega decente [...]. Non me ne frega niente di Sony in quanto Sony, prenderò personalmente in considerazione PS2 dopo i sei-sette mesi di vita (PAL) e ad un prezzo inferiore alle 500.000 Lire. Ma si sa come vanno queste cose. La pubblicità Sony è efficace, proponendo oltremodo sempre la stessa immagine del videogiocatore (vedi 989 **Syphon Filter 2**), appunto un individuo lobotomizzato che non pensa ma compra, compra e compra senza limite o spirito critico. Non ce l'ho con Sony, ma con il fenomeno Sony. Non lo so, il mio personalissimo giudizio è che, chi difenderà "la potenza da non sottovalutare" di PS2 ad oltranza, rifiutando a priori il Dreamcast a causa del marchio Sega (ma vale anche per l'attuale N64 e la PlayStation che ha ancora qualcosa da dire), di certo non ha capito un c***o di puro divertimento e sollazzo videoludico. Che poi tra otto-nove mesi PS2 sarà una console con grandi giochi, ben venga. Fino ad allora buon DVD a tutti.

Tanti sentiti complimenti a tutta la redazione.

Andrea D.F.

CARA REDAZIONE DI SUPER (PLAYSTATION) Console ho tre domande per voi: la rivoluzione videoludica si è realmente manifestata il 4 marzo 2000? Il radicale cambiamento dell'*home entertainment* è dunque avvenuto? In breve, il futuro è già qui? Probabilmente no, secondo me, almeno non oggi e non grazie a Playstation2. Altre considerazioni.

Hardware: il nuovo sistema Sony è uscito a distanza di molti mesi dal lancio del suo principale antagonista di casa Sega e quindi mi aspettavo che dopo tanto parlare almeno sulla carta PS2 fosse di gran lunga superiore al tanto sottovalutato gioiellino di cui sopra. Invece il mio caro amico Ken cosa fa? Progetta una console che oggi è solo leggermente più potente della sua concorrente, avendo un *clock* un po' più veloce (ma al giorno d'oggi cosa sono 100 MHZ in più?), una quantità di RAM superiore (ma perché non mettere subito i 64 mega di RAM?), una scheda grafica che è addirittura la metà di quella della Sega (in fatto di RAM s'intende) e una scheda sonora che supporta 48 canali a differenza di 64. Presumibilmente, penso io, il nuovo "mostro" tecnologico della Sony dovrà durare almeno 4 anni e avrà l'obbligo incondizionato di sfondare sul mercato dopo 5 anni di successi e record di vendite con la vecchia console; e allora perché non dotare il nuovo *hardware*, che ne so, di 128 mega di RAM? Oppure di una scheda grafica di 32 mega o di una velocità di *clock* di 800 MHz? Insomma non ci vuole un ingegnere elettronico per capire che di giorno in giorno la tecnologia cresce in maniera esponenziale. L'altro giorno, quando è arrivata la PS2 in un negozio vicino a casa, un bambino di 12 o 13 anni ha commentato: "solo 300 MHz? Il mio vecchio Pentium ne ha 400 e la nuova console della Microsoft ne avrà 600!".

Perché allora mettere sul mercato una console che rispetto ad un PC è già obsoleta? Il tanto decantato Graphics Synthesizer non regge assolutamente il confronto con una Nvidia, provate a confutarlo...

Software: quando la console della Sega uscì, vennero messe in vendita quasi subito due *killer application* del calibro di **Virtua Fighter** e **Sega Rally 2** e la Sony cosa fa? Ecco ragazzi, vi dice, pappatevi il modesto (sì, modesto per quello che ci avevano promesso) **Ridge Racer V** e l'inclassificabile **Street Fighter** e divertitevi nell'era della rivoluzione videoludica. Entrambi i titoli fanno ridere in confronto a quelli sopracitati, anche perché la Sony aveva il vantaggio di lanciare la sua console dopo aver visto cosa sapeva fare Sega ed ha invece perso il confronto iniziale senza appelli.

In più tutti dicono che i giochi sono difficili da realizzare e solo case del calibro di Square e Konami riusciranno a sfruttare l'*hardware* a dovere (speriamo non lo sfruttino come Namco ha fatto in **Ridge Racer**). Il vantaggio della vecchia PlayStation era il fatto di essere semplice da programmare e ora invece la velocità di sviluppo dei vari giochi dovrà scontrarsi con la facilità con cui Sega produce i suoi, potendo anche utilizzare il sistema operativo di Windows.

Coin-op: una caratteristica che rende ancor più rosea la situazione di Sega è il fatto che ha dotato il suo sistema di un "surrogato" adatto all'*home entertainement* della scheda Naomi, scheda che supporta molti cabinati. Se un *coin-op* si basa su scheda Naomi potete scommetterci le mutande che verrà convertito per Dreamcast prima che per ogni altro sistema..

E i coin-op basati su *hardware* PS2 dove sono? Arriveranno presto dicono, intanto però Sega, Microsoft e non dimentichiamoci Nintendo non stanno a guardare.

Nel momento in cui scrivo dovrebbero essere usciti **Tekken Tag Tournament**, **Driving Emotion** e **Dead or Alive 2**. Sono curioso; forse l'inizio della rivoluzione dell'era videoludica si nasconde dietro questi titoli dopo un lancio progettato male e quindi la mia lettera verrà presto dimenticata come gli articoli sui quotidiani di calcio ad inizio stagione che poi vengono immancabilmente smentiti o forse la vera rivoluzione non è ancora iniziata e magari solo X-Box e Bill Gates mi potranno smentire.

The Fly

INFEDELE (NONCHÉ VENDUTA) REDAzione di **Super (PlayStation) Console**,

Noi siamo i Figli della Sacra Spirale e vi scriviamo per avvertirvi. La vostra condotta negli ultimi mesi è stata senza dubbio inqualificabile per cui dall'alto della

Nostra infinita generosità veniamo ad offrirvi la salvezza dell'anima. Voi avete lasciato che una mente inferiore pseudo superomistica abbia insozzato il nome della Nostra Sacra Madre Sega definendola meretrice di babilonia... per questo essere non c'è più salvezza: sarà condannato a giocare per l'eternità a **Lone Soldier per PlayStation e a **Street Fighter EX3** per PS2.**

Per voi c'è ancora un filo di speranza: per ottenere il perdono da Sacra Madre Sega dovrete rinunciare ai lauti guadagni che vi elargisce l'Anticristo (la Sony) e tessere le lodi alla Sacra Spirale. Ovviamente non verrete ricompensati come in precedenza... ma molto di più, sono sicuro che la cosa vi interesserà.

Riflettete anime perdute.

I Figli della Sacra Spirale

PlayStation2 fa acqua da tutte le parti. I giochi fanno schifo. I giapponesi la comprano solo per leggere film su DVD. Il lancio è stato un fallimento. In due parole: "*Sony sucks*". Questa in sintesi la linea di pensiero di molti.

Indubbiamente condivisibile nell'immediato presente, quest'interpretazione degli eventi ha i suoi limiti: non concede spazio alla riflessione ed impedisce di vedere al di là del proprio naso. Ci si ferma davanti ai flickerii e alle scalettature e si ignora tutto il resto, si identifica in essi il tallone d'Achille del nuovo *hardware* Sony, un difetto estetico apparentemente destinato a mortificare la cosmesi di tutta la produzione PS2 attuale e futura, come fece a suo tempo la distorsione delle *texture* nei giochi PlayStation. Vero o falso, non è improbabile che si tratti di un problema transitorio. Sarebbe difatti ingenuo credere che Sony sia stata così stupida da non aver considerato questo importante aspetto alla luce della dichiarata intenzione di Kutaragi di offrire immagini che "non sembrino generate elettronicamente", una dichiarazione che aiuta a conservare un atteggiamento di cauto ottimismo senza farsi prendere dal panico.

Ciò che manca ai giochi commercializzati fino ad oggi per PlayStation2 (e che mancherà a quelli che usciranno nei prossimi sei mesi almeno) è una sufficiente comprensione del nuovo sistema Sony da parte di chi ci programma. L'*anti-aliasing*, per esempio, che in molti credono latitante in *hardware*, è difatti presente, nascosto in fondo al metallo, in attesa di essere scoperto e sfruttato dagli sviluppatori, fino ad oggi impegnati su kit di sviluppo incompleti o su *software di emulazione*. La complessità della tecnologia Sony, inoltre, è tale da non concedere facili soluzioni di tipo "on/off" rispettivamente per l'attivazione e la disattivazione di determinati effetti senza compromettere il *frame rate* (vedi **Street Fighter EX3**). Bisogna lavorarci sopra. E i risultati, a sentire gli sviluppatori, ripagherebbero ampiamente degli sforzi.

In termini prettamente cosmetici, il divario fra la prima e la seconda (e la terza e la quarta e così via) generazione di giochi PlayStation2 sarà più marcato rispetto a quello occorrso fino ad oggi. Gli sviluppatori sostengono che, una volta scoperte ed impiegate, le capacità del nuovo sistema Sony non concederanno spazio a dubbi in merito all'eccezionalità della tecnologia offrendo anno dopo anno esperienze visive (e si spera ludiche) senza pari (per la cronaca, nessuno dei giochi usciti fino ad oggi per PS2 sfrutta i due coprocessori matematici dell'Emotion Engine, il vero "motore" del sistema Sony).

Una console difficile da programmare (o meglio da "interpretare"), quindi, ma non per questo destinata a ripercorrere il triste destino di Saturn (console ostica a suo tempo). Il reparto R&D di SCEI garantisce il supporto necessario e la comunità industriale sembra entusiasta di intraprendere un lungo percorso di apprendimento, e lo dimostra iscrivendosi praticamente *in toto* nell'elenco delle terze parti. Una chiara dimostrazione di fiducia che **Super (PlayStation) Console** non è disposta ad ignorare.

Sarà come innamorarsi del videogioco per la seconda volta? Non ho mai parlato di colpo di fulmine, ma già **Tekken Tag Tournament** ammicca malizioso mostrandomi modelli poligonali dalla complessità disarmante, difficilmente apprezzabili in 10 minuti di *testing* e a cui solo un'attenta analisi può rendere giustizia (bicipiti, tricipiti, pettorali, addominali, dorsali, ogni fascio muscolare è strettamente poligonale nonché sottoposto a realistici algoritmi di illuminazione ed ombreggiatura in tempo reale). Personalmente non ho mai visto espressioni facciali di analoga complessità in nessun altro picchiaduro (date un'occhiata al finale di Paul) e, più in generale, un'orgia di poligoni ed effetti assortiti tanto soddisfacente da lasciarmi senza fiato. Certo, è il solito **Tekken**, ma è anche solo l'inizio.

CIAO MORPHEUS,

complimenti a tutta la redazione per il paragone X-Box/PS2, ce ne vuole di coraggio...

Innanzi tutto PS2 è realtà mentre X-box è, tuttora, fantasia. Vi ricordo inoltre che il Pentium III "custom" (cioè semplificato per ovvi motivi), nonostante vada a 600 MHz, è un processore in tecnologia CISC a 32 bit... Ben diverso è il processore da 300 MHz RISC a 128 bit della PS2: se una istruzione venisse eseguita con lo stesso numero di cicli di *clock* da entrambe le CPU, il RISC della PS2 risulterebbe (semplificando...) il doppio più veloce della Intelliana controparte (anche se è più probabile che al PIII custom occorrano più cicli di *clock*, vista la natura CISC dello stesso, risultando infine ancora più lento).

La GPU dell'X-box sarà in grado di gestire via *hardware* gli effetti fisici del *chipset* della PS2? Non credo.

Per non parlare del sistema operativo che gestisce l'X-box (*drivers* DirectX? Siamo alle solite...).

Complimenti (stavolta dico sul serio) per non aver eccessivamente osannato **Ridge Racer V**, come sarebbe stato facile fare (**Tohshinden** per PlayStation: 105%, *remember anyone?*), anzi avete fatto notare difetti rilevanti del gioco (mi riferisco alla modalità *multiplayer*) di cui nessun'altra testata ha parlato (non è che, per errore, siete entrati in possesso di una PS2 buggata ^_^)

Cordiali saluti

Massimiliano Malta

La tabella comparativa X-Box/PlayStation2 è stata compilata e diffusa da Microsoft stessa, non è opera di **Super (PlayStation) Console**. Come hai fatto giustamente notare il confronto in termini di MHz fra l'EE e la CPU di X-Box è palesemente fuorviante, ma, a quanto pare, non tutti sembrano in grado di arrivarci da soli. Pertanto grazie per la precisazione.

VORREI ESPORRE IL MIO PUNTO DI vista su quanto discusso recentemente in **PlayGround** circa il ruolo dell'inquietante Bittanti e del suo **MBF Today**.

Se non erro un certo Ciccio, potrei sbagliare il nome ma non il contenuto, dichiarava senza freni inibitori il suo disgusto per suddetta rubrica e suddetto rubrichiere. Bene, non voglio mettere in discussione le ragioni che hanno indotto l'amico Ciccio a tali conclusioni.

Perché, amici miei, è vero: MBF è odioso. Se la tira in modo inusitato. Il suo modo di scrivere ci causa delle grandi emicranie.

Eppure io sono grato all'editore che gli permette di scrivere tutto quello che gli gira per la testa perché amici miei... quel Bittanti - mi duole quasi dirlo - infonde in queste pagine un po' di cultura.

Tante noiosissime lettere hanno riempito le pagine della posta nei più recenti numeri di **SPC** (o dovrei dire **SC**?) dove oratori d'ogni rango si esprimevano in altissime disquisizioni sulla presunta natura di capolavoro di certi videogiochi.

Ebbene, mi chiedo io, se pretendiamo che i videogiochi siano "capolavori" e noi giocatori partecipi a questa forma d'arte come possiamo chiudere la bocca a un espressione vivace e intelligente come quella di Bittanti Matteo? Saremmo dunque partecipi ad una forma d'arte in antitesi con quelle espressioni?

Se non siamo neppure in grado di apprezzare l'originalità di **MBF Today** saremo a bocca spalancata di fronte al "capolavoro" **Tomb Raider 6**.

Su, svegliatevi da bravi! Datevi una botta in testa e lasciate che qualcosa di nuovo possa entrarvi - mica vorrete imparare a leggere solo le recensioni di **SC** (con tutto il rispetto per gli altri redattori, che in effetti hanno un ruolo diverso da quello di MBF) nella vostra vita!

Volendo concludere: togliendo **MBF Today**, **SPC** rimarrebbe la migliore rivista di videogiochi, ma sarebbe una tra tante, ne uscirebbe ingrigita mica poco.

Meles Giovanni Angelo

VI HO RITROVATO, DOPO AVERVI PERso nei meandri del settore videoludico ho avuto la fortuna di ritrovare i miei - scusate se mi permetto - cari amici redattori...

Everybody's Golf 2.
Golf per tutti.

TBWA / BDDP

Non più uno sport d'élite.

LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA

PlayStation

SOLO PER PLAYSTATION

Eagle, Birdie, Par, Bogey, doppio Bogey, Hole in one, Bunker, Swing, Rough ...Ti sei sempre chiesto cosa sono? Ora puoi scoprirlo tirando comodamente dalla poltrona del tuo salotto. A insegnartelo ci saranno i 13 nuovi bizzarri personaggi che popolano i 7 campi di Everybody's Golf 2. Ma, ora che non è più uno sport d'élite, attenzione a non prenderci troppo la mazza. Il golf è come una droga: una volta entrati nel tunnel del Green, è difficile uscirne. E questa volta il Green è proprio a casa tua.

OLTRE 600 VIDEOGAMES

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Everybody's Golf 2 is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ©2000 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Clap Hanz Limited.

In tutto questo tempo ho letto varie riviste, ma nessuna mi soddisfaceva appieno; devo ammettere che nel frattempo sono cambiato e che cerco oggi qualcosa "d'altro" (il termine diverso non mi piace molto). Anche il tempo che dedico ai videogiochi è cambiato, sicuramente diminuito ed a tratti devo dire (forse con superbia) che mi annoiano; forse sono io che desidero qualcosa di più...

Seguo i *videogame* da quasi l'inizio; il primo che ho provato in sala giochi è stato **Phoenix** - appena uscito - e da allora ne è passato di tempo.

Comunque, bando ai sentimentalismi, mi fa piacere ritrovare alcuni di voi che ho sempre considerato persone serie e preparate ma soprattutto obiettive. Già obiettività, qualità che manca un po' nel settore.

Devo farvi i complimenti anche per l'angolo della posta che ospita una gamma di lettere scritte da persone che vogliono dire la propria non solo sui giochini... Unica cosa che avrei da chiedervi riguarda **MBF Today**: non ci capisco un'acca... Potete aggiungere un glossario con la spiegazione o traduzione dei termini?

Ritengo che la comunicazione, perché sia possibile, debba essere chiara altrimenti il risultato è un monologo. Capisco che è la mia ignoranza a impedire di comprendere le finestre che MBF spalanca su tutti noi poveri mortali, ma dato che Bittanti lo "conosco" da molto, mi piacerebbe riuscire a capire anche di cosa parla...

Del resto esiste una via di mezzo tra il parlare "difficile" e lo stupidamente volgare... (scusa MBF se mi permetto di giudicare, ma solo a chi tengo parlo così... ehi calma non sono un frocicone che ti corteggia). Sarei anche felice di sapere cosa ne pensate, ovvero conoscere le vostre Weltanschauung (o concezioni del mondo).

Un saluto a tutti e permettetemi di risottolineare la mia gioia nell'avervi ritrovato. Buon lavoro a tutti.

Gabriele Villa

SONO SENZA PAROLE.

L'interesse per gli avvenimenti che mi circondano va inesorabilmente scemando ed inizio ad avvertire fastidio di fronte alle vicende politiche odierne. Quasi per errore, pertanto, ho seguito il sommario di un notiziario televisivo, certamente non cosciente di essere deliziato da un'inaspettata sentenza della Corte di Cassazione: d'ora in avanti qualsiasi prodotto recante illegalmente il marchio delle aziende più prestigiose, potrà essere commercializzato a patto che abbia caratteristiche tali da essere facilmente classificato quale falso.

La giustificazione: oggigiorno la gente ha acquisito la capacità di discernere un prodotto falso da uno originale; si rendono pertanto superflui l'intervento delle forze dell'ordine (per sequestrare la merce contraffatta) e le sanzioni in cui incorreva il venditore di mercanzia di contrabbando.

Il servizio (che ho seguito con stupore e solenne disapprovazione) non è stato molto chiaro su una questione: il provvedimento interessa anche la vendita illegale di videogiochi masterizzati?

Ve lo chiedo perché il giornalista ha citato le musicassette fra la merce interessata dalla sentenza e il servizio mostrava copie pirata disposte ordinatamente sulle bancarelle.

Ho un terribile presentimento: cosa succederà in futuro? Gli extracomunitari seguiranno corsi accelerati di programmazione per differenziare le copie pirata da quelle originali o peggio, sarà sufficiente ritoccare la copertina di un gioco per poter smerciare illegalità con tanto di approvazione da parte dello Stato?

La mia speranza è che ci sia stato un errore in fase di montaggio del servizio e che l'inquadratura dei masterizzati sia stata inserita accidentalmente.

Il fenomeno pirateria è già preoccupante e dilagante. Sarebbe pazzesco ritrovarsi un giorno ad assistere alla nascita di una catena di negozi specializzata nella vendita di giochi masterizzati.

Fino ad oggi guardavo la Cina con meraviglia. Fino ad oggi.

Alessandro Comità

Tranquillo Alessandro. La sentenza si limitava a "legalizzare" la vendita di merce palesemente *falsa* come borse, orologi, portafogli, cinture e palle varie. Le musicassette così come i giochi masterizzati venduti agli angoli delle strade non sono dei "falsi", sono delle *copie* vere e proprie che pertanto ledono i diritti d'autore. Non ho visto il servizio di cui parli, ma se c'era un riferimento alle musicassette allora era completamente fuori luogo. Ma te l'immagini il casino che avrebbe montato la SIAE?

OGGI HO SCOPERTO CHE NON HO

capito quello che volevo sapere da non so chi per capire quello che devo scoprire e conoscere ciò che devo immaginare di fare quando saprò quello che so in un altro tempo di un altro mondo che forse è quello che devo scoprire non appena mi avranno detto ciò che devo fare per raggiungere la mia meta che non conosco e non capisco e non riesco neanche a immaginare ma comunque vago in questo oceano di illusioni e il nulla che mi sta intorno è racchiuso in un qualcosa che non posso vedere perché è troppo lontano e che non posso comprendere perché è al di fuori della realtà conosciuta in questo piccolo luogo nascosto agli occhi di tutta quella gente che vive senza ragionare e che ragiona su cose che non esistono su illusioni su ciò che non è e non sarà e non è mai stato su ciò potrebbe accadere e su ciò che è già accaduto mentre pochi immaginano come sarà il presente come è il presente come è stato il presente perché l'essenza della vita in se stessa e dello scorrere costante del tempo in tutte le direzioni non ce lo permette e non possiamo neanche tentare di capire quello che vediamo perché non esiste noi non esistiamo siamo il frutto delle nostre menti della nostra immaginazione siamo un insieme di cellule formate da atomi formati dalle particelle subatomiche formate a loro volta da particelle ancora più piccole che non riusciremo mai a comprendere ed è questo che non capisco perché non riusciamo a vedere al di là del nostro orizzonte al di là dei nostri occhi al di là del mondo al di là della vita e di tutto ciò che essa comporta siamo legati a questo mondo materiale da lacci invisibili ma presenti che nessuno sa o saprà mai chi ha posizionato siamo vincolati dai nostri sensi dalla nostra percezione del mondo da neuroni che vagano per il nostro cervello che non è altro che un organo e non riusciremo mai a scoprire niente di nuovo perché nulla è nuovo tutto è vecchio ed immutabile ed è sempre esistito è solo che non riuscivamo a vederlo per la nostra scarsa nozione dell'universo in se e di tutto ciò che è in esso racchiuso e che in nessun modo da esso potrà fuoriuscire anche se ci stiamo provando in tutti i modi possibili ed è incredibile come certi non comprendano l'infinità delle nostre menti formate da infinite particelle che pur tuttavia formulano pensieri reali e concreti come se fossero vive esse stesse siamo un insieme di particelle che hanno preso vita in un modo a dir poco inspiegabile ed inimmaginabile per chiunque ma ci sono troppe domande senza risposta troppe risposte a domande di cui non sappiamo l'origine perché le risposte sono tutte davanti ai nostri occhi solo che non riusciamo a vederle dobbiamo riuscire ad aprirci un varco nelle mentalità convenzionali dobbiamo uscire dagli schemi dobbiamo vedere al di là di ciò che percepiamo con la vista perché vedere non significa solo ciò e forse qualcuno ci arriverà un giorno lontano forse qualcuno ci è già arrivato forse quel qualcuno non è un essere umano forse quel qualcuno non vive sulla terra forse quel qualcuno non vive forse quel qualcuno non esiste ed è solo un'idea una speranza ma non credo che riuscirò mai a saperlo come non so perché sto scrivendo questa serie di segni che interpretati dalla giusta persona hanno un senso compiuto o quasi e che non vogliono dire nulla ma al contempo esprimono tutto quello che avevo voglia di scrivere in questo momento ed è questo che ho scoperto oggi.

videogiocare troppo fa male, ricordatevelo...

Alex

"Togliendo **MBF Today**, **SPC** rimarrebbe la migliore rivista di videogiochi, ma sarebbe una tra tante, ne uscirebbe ingrigita mica poco"
Meles Giovanni Angelo

Ne facciamo di tutti i colori!

Dual Force
Wireless Controller

MadCatz

ALTA TECNOLOGIA
PER PLAYSTATION

Colora la tua scrivania e rallegra la tua giornata con i nuovi Dual Force color pad della Mad Catz. La tecnologia, la qualità e l'ergonomia del Dual Force classico unita all'allegria delle varie tonalità dei pad dai gusci trasparenti.

PER PLAYSTATION

- 2 motori bilanciati ad alta precisione
- 3 modalità: digitale, analogica e steering wheel
- autoalimentato

ASSISTENZA TECNICA e-mail: tech@3dplanet.it - tel. 024886711 - fax 0248867137

Distribuito da

3D

EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET SPA - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137

e-mail: info@3dplanet.it - www.3dplanet.it

playFAQ

PlayFAQ - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: playfaq@tin.it
Si prega di non inviare e-mail con *attachment* superiori a 500K

a cura di Marcello Cangialosi

Sono interessato ad una vostra opinione sulle interminabili discussioni che in questo mese affollano Internet. L'argomento è la risoluzione video di PlayStation2. A questa sembrano attribuite le fastidiose scalettature che si vedono anche negli ultimissimi titoli (**Tekken Tag Tournament** e **Type-S**).

Un esempio lampante di ciò di cui parlo è rappresentato nella foto grande di **RRV** a pagina 62 di **SPC** di aprile. Il problema è maggiormente visibile sugli oggetti in movimento e tende a scomparire sui fondali ed in genere su tutto ciò che non è interagibile. Assodato che la risoluzione massima, per i TV color *standard*, è 640x480, a che cosa sono dovute le suddette scalettature? L'inestetismo è presente anche su DC, ma in dosi notevolmente inferiori.

Quello dell'*Anti-Aliasing* su PS2 è al momento l'argomento di discussione più interessante presente sui *newsgroup* di mezza Internet. Carta alla mano, non ci sarebbero dubbi circa l'inclusione dell'AA via *hardware* fra le caratteristiche del Graphics Synthesizer (vedi scheda tecnica pubblicata su **SPC**58, p. 22 voce *"Rendering Functions"*), ma i fatti sembrano smentire i dati diffusi da Sony. Ora, ho condotto un paio di ricerche a tappeto interpellando sviluppatori ed ingegneri elettronici per cercare di capire come stanno realmente le cose. Ecco cosa ho scoperto: il nocciolo del problema non sta tanto nella presenza o meno della funzione via *hardware* (che vi sia è fuori discussione) quanto nel meccanismo di trasferimento delle *texture* dalla memoria principale ai 4 mega di V-RAM incastonati nel Graphics Synthesizer. Cosa c'entrano le *texture*? Un attimo e ci arriviamo.

L'AA è un processo che consuma risorse di sistema non solo in termini computazionali, ma anche in termini di quantità di video-RAM disponibile (secondo alcune fonti, l'impiego dell'AA ridurrebbe ad un quarto la quantità di memoria video disponibile per le *texture*, secondo altre solo della metà)

Ragionando in maniera tradizionale verrebbe da pensare che Ken Kutaragi si sia bevuto il cervello, ma con PlayStation2 è proprio il ragionamento vecchia maniera (più V-RAM uguale più *texture* uguale giochi più belli) a portare fuori strada. Non bisogna dimenticare infatti che buona parte dell'eccezionalità del nuovo sistema Sony risiede nel meccanismo di trasferimento dati dalla memoria principale (32 mega) a quella video. Ora, nessuno dei giochi commercializzati fino ad oggi funziona in maniera "nuova". Gli sviluppatori si sono limitati ad applicare le vecchie tecniche su un *hardware* che, al contrario, impone nuovi approcci. Nessuno, in sintesi, ha saputo ancora ottimizzare il meccanismo di interscambio di *texture* fra GS e memoria principale, determinando un sottosfruttamento dell'intero sistema. Avalla questa ipotesi la qualità mediocre delle *texture* presenti in titoli come **RRV**, palesemente costrette a star tutte nei 4 mega del processore grafico laddove potrebbero tranquillamente viaggiare dentro e fuori la memoria principale a velocità rizzacapelli senza conseguenze sul *frame rate*. Quegli apparentemente miseri 4 mega andrebbero quindi intesi come una sorta di stazione di smistamento *texture* piuttosto che di stoccaggio permanente vero e proprio. Compreso questo si capisce anche perché l'AA non può essere "aggiunto" all'ultimo momento. L'AA va considerato sin dall'inizio del progetto, sin dal momento in cui si butta giù la prima riga del codice che formerà l'*engine* grafico finale. Sviluppati su kit incompleti, accompagnati da una documentazione basilare (Lorne Lanning di Oddworld Inhabitants mi comunica che l'AA non è neppure nominato nella manualistica fornita da Sony), i primi giochi commercializzati per PS2 difficilmente faranno uso dell'AA, ma è indubbio che da qui a sei mesi, quando anche Takara e Bandai avranno assimilato il funzionamento dell'architettura Sony nessuno si ricorderà più di questo "problema". Non solo. I risultati in termini di smussamento delle spigolature rischiano di essere addirittura migliori di quelli apprezzabili attualmente su Dreamcast. Laddove il sistema Sega esegue un AA sull'intera scena (interpolando due *frame* di animazione vicini), quello Sony sembrerebbe in grado, a detta di alcuni programmatori, di offrire anche un *"edge-based anti-aliasing"*, in parole povere una sorta di smussatura "mirata" sulle sole zone dell'immagine sottoposte a scalettature, risultando in una resa dell'immagine complessivamente più nitida e brillante. Puntualizziamo, infine, che le foto a corredo dei *First Look* pubblicati su queste pagine appaiono più scalettate di quanto non siano realmente a causa della natura interlacciata delle scene processate dalla console. PS2, infatti, sembra generare un'immagine a 640*480 pixel disegnando la medesima scena due volte, prima sulle linee dispari dello schermo, poi su quelle pari, ad una risoluzione di 640*240 (ma ciò non vuol dire che i giochi siano in bassa risoluzione, tutt'altro). I sistemi di acquisizione video di cui disponiamo riescono a catturare solo uno dei due *frame* che compongono l'immagine finale, da cui l'accentuata scalettatura visibile sulle foto pubblicate.

QUESTO MESE: A COSA SONO DOVUTE LE SCALETTATURE NEI GIOCHI PLAYSTATION2?

ERRATA CORRIGE

A causa di un refuso tipografico, sullo scorso numero di **PlayFAQ** sono state pubblicate informazioni errate in merito alla quantità di memoria RAM montata su Dreamcast. L'articolo parlava di "16 mega [totali] di cui 8 destinati allo stoccaggio delle *texture*." In verità la RAM principale del sistema Sega ammonta a 16 mega a cui si affiancano altri 8 per la video e *texture* RAM. Un totale di 24 quindi (contro le 36 di PlayStation2 – 32 di principale e 4 di video/*texture*) e non di 16.

Dopo aver letto con estremo interesse gli articoli di Adriano Avecone pubblicati nella rubrica **Game Development**, ho deciso di approfondire l'argomento acquistando qualche libro, ma non ne trovo. Esistono? Se si, dove si possono comprare?

In Italia difficilmente troverai qualcosa. In America, di converso, te li tirano dietro. Te ne consiglio tre:

1. *Game Design Secrets of the Sages* di Marc Saltzman (Edizioni BradyGames, $19.99). Interessante escursus sul *game design* condotto attraverso la raccolta dei

suggerimenti e delle esperienze dei più illustri pensatori dell'industria videoludica odierna tra cui Peter Molyneux, Paul O'Connor, Roberta Williams, John Romero, Tommy Tallarico, Shigeru Miyamoto e tanti altri per un totale approssimativo di circa 150 addetti ai lavori eccellenti.

2. *Game Developer's Marketplace* di Ben Sawyer, Alex Dunne e Tor Berg (Edizioni Coriolis Group, $49.99). Tomone da più di 700 pagine, *GDM* copre praticamente tutto quello che serve per capirci qualcosa sullo sviluppo di un videogioco e sui meccanismi che regolano il funzionamento del mercato videoludico odierno. Il libro è diviso in due parti: la prima si occupa del *game design* vero e proprio, dalla preparazione del progetto su carta al *marketing*. La seconda offre un vasto assortimento di informazioni di ogni genere, dai 100 *tool* di sviluppo più comuni ai siti internet dedicati al *game development*. Il libro è accompagnato da un CD-Rom custode di API, SDK, demo e *plug-in* Direct-X.

3. *Game Architecture and Design* di Andrew Rollings e Dave Morris (Edizioni Coriolis $49.99). Libro di recentissima pubblicazione, *GA&D* consta di 700 e passa pagine unicamente dedicate al *game design* e che scendono nello specifico di tematiche quali il bilanciamento del *gameplay* e l'organizzazione di un team di sviluppo, offrendo consigli sull'ottimizzazione del processo produttivo in generale, su come implementare efficacemente le proprie idee in fase di progettazione e su come esaltarne gli aspetti caratteristici e distintivi in vista dell'immissione sull'affollato mercato videoludico attuale. Anche a questo libro è allegato un CD-Rom contenente alcuni linguaggi di programmazione, SDK, *tool* di animazione bidimensionale ed altro ancora.

Per maggiori informazioni ti consiglio di visitare www.amazon.com, il sito con la "S" maiuscola dedicato alla vendita *on-line* di libri, DVD, giochi, e tanto altro ancora. Ci trovi anche i pareri degli acquirenti/lettori e tutto il necessario per maturare la scelta d'acquisto che fa al caso tuo.

Ora che Sony ha perso Squaresoft, dobbiamo temere un irrigidimento della *software house* giapponese verso il mercato Europeo o il contrario?

Direi il contrario. Square Europe ha infatti già annunciato una caterva di giochi sulla pista di lancio verso il nostro bistrattato mercatino dei giochini elettronici. Il 26 giugno è in arrivo **Vagrant Story**, il 5 luglio **Front Mission 3**, il 25 agosto **Parasite Eve 2** e per la fine dell'anno **Final Fantasy IX**. Di questi, solo **Parasite Eve 2** godrà della localizzazione in lingua italiana. Gli altri saranno disponibili solo in lingua inglese, francese e tedesca.

Rileggendo il numero di SPC datato giugno 1999, mi sono imbattuto nell'anteprima di Saboteur che, secondo la scheda informativa, sarebbe dovuto uscire a fine 1999. Che fine ha fatto?

Dopo averlo trasferito dalle mani del team Tigon a quelle di Pumpkin Studios (**Warzone 2100**), Eidos ha deciso di cancellare completamente il progetto per via dell'eccessivo ritardo accumulato. Conseguentemente alla cancellazione il team Pumpkin Studios ha chiuso i battenti dandone comunicazione ufficiale il 13 marzo scorso.

Ecco dove puoi trovare le Carte di

MAGIC
L'Adunanza

• *PIEMONTE:* MUSIC BAZAAR C.so Bagni, 67 Acqui Terme (AL) • LIBRERIA TERME-PARVA DOMUS C.so Bagni, 12 Acqui Terme (AL) • CLUB LUDOTECA CAMELOT Strada Vecchia Torino, 76 Casale Monferrato (AL) • RIPOSIO GIOCHI Largo Lanza, 9 Casale Monferrato (AL) • TISTAR via Claro, 21 Alessandria • L'AQUILONE Via C.Emanuele III, 20 Cuneo • GOLDEN FANTASY V.le D. Alighieri, 22/E Novara • BIT-LAND Via A. Costa, 9/C Novara • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Conte Rossi di Montelera, 51 Chieri (TO) • DIDATTICA PIU' P.za Gioberti, 20 Ivrea (TO) • L'ARCO NUOVO - Via S.Martino, 18 Moncalieri (TO) • LA PALLA GIOCHI Via S.Pellico, 20 Pinerolo (TO) • LA PALLA GIOCHI Via Torino, 12 Rivoli (TO) • SAYN Via Roma, 53 Susa (TO) • GAMES CENTRE Via Crea, 10 - Shopville Le Gru Grugliasco (TO) • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Cernaia, 25 Torino • YOU TOO VIDEOGAMES Via Po, 26 Torino • CENTRO GIOCO EDUCATIVO C.so Peschiera, 160 Torino • LA TERRA DI MEZZO Via G.Ferraris, 53 Vercelli • ROBIN HOOD Via G.Ferraris, 18 Vercelli • *VAL D'AOSTA:* L'AQUILONE MODELLISMO Via Abbé Gorret, 21 Aosta • *LOMBARDIA:* ELYSIUM Via S.Bernardino, 33b Bergamo • PERGIOCO Via Trieste, 4a Brescia • LA GROTTA DI MERLINO Via S.Faustino, 54 Brescia • CARTOLERIA MODELLISMO IL QUADRIFOGLIO Via Canossi, 4 Villanuova sul Clisi (BS) • CRAZY COMICS Via Milano, 265 Como • SCOTTI GIOCATTOLI Via B.Luini, 5 Como • SCOTTI VIDEOGAMES P.za Volta, 11 Como • COSMIC SHOP CREMONA Via Battisti, 4 Cremona • PLAYTIME Via Azzone Visconti, 12 Lecco • 1000 IDEE Via Ratti, 6 Legnano (MI) • LEGEND Via Anguissola, 21 Milano • IL CERCHIO MAGICO Via Monti, 41 - P.za Tito, 8 - C.so di P.ta Vittoria, 50 Milano • G.B.ACQUISTAPACE Via Ponte Vetero, 11 Milano • I GIOCHI DEI GRANDI Via S.Tecla, 5 ingres. di Via S.Clemente Milano • BLUES BROTHERS Via Archimede, 6 Milano • LO SCARABOCCHIO V.le S.Concordio, 485/491 Lucca • PERGIOCO Via S. Prospero, 1 Milano • PERGIOCO Via Aldovrandi Milano • PERGIOCO Via Borgogna, 7 Milano • SOFTWARE UNIVERSE Via Lorenteggio, 22/24 Milano • THE ROCK Via Ricciarelli, 39 Milano • LIBRI E COSE Via Quarenghi, 23 Milano • NEWEL SHOP Via Mac Mahon, 73 Milano • PERGIOCO Via Cairoli, 5 Monza (MI) • ALMA snc. Via Buon Gesù 35 Rho (MI) • FANTALAND Residenza Portici Milano 2 Segrate (MI) • ACTION MODELS Via C.Correnti, 40 Seregno (MI) • CIANTRO GAETANO Via S. Carlo, 46/A Cesano Maderno (MI) • RIVENDITA STUCCHI Via L.Cadorna, 22 Vimercate (MI) • UNICORN Via Cittadella, 10 Piacenza • PERGIOCO C.so Cairoli, 26/D Pavia • FANTASY WORLD GAMES Via Dei Liguri, 21 Pavia • K D'ORO C.so Matteotti, 24 Tradate (VA) SOFTWARE UNIVERSE C.Comm. Il Gigante Via dell'Industria, 1 Daverio (VA) • *LIGURIA:* BLUES BROTHERS Via Rivale, 15r Genova • DICE & DRAGONS C.so B.Aires, 62AR Genova • CAOS A.D.2000 Via Dattilo, 26R Genova/Sampierdarena (GE) • I GIOCATTOLI DI LELLA Via S.Luca, 75/r Genova • IL MINOTAURO Via Amendola, 40 Imperia (IM) • COMIC LAND Via S.Ferrari, 96/98 La Spezia • DE LUCIS Via Marconi, 71-73 Alassio (SV) • CREATIVE ZONE P.za IV Novembre, 4 Albenga (SV) • BIG STORE C.so Italia 43r Savona • GLOBAL Via S.Lorenzo 50/A-B Savona • *TRENTINO ALTO-ADIGE:* CARTOLERIA DELLA GIACOMA C.so De Gasperi,6 Predazzo (TN) • GAME STORE Via Cavour, 2/A Bolzano • TRILOGY Vicolo del Vò, 54 Trento • *VENETO:* VIRTUAL ZONE Via Liberazione, 17 Feltre (BL) • TIME MACHINE Via San G.Barbarigo, 87 Padova • COMICSLAND Via Jappelli, 9 Padova • DELTA COMICS C.so del Popolo, 65 Rovigo • HOBBIT Borgo Cavour, 39/a Treviso • CASA DELLA BAMBOLA V.le della Vittoria, 211 Vittorio Veneto (TV) • MICROWORLD Via Don Bosco, 5 Mogliano Veneto (TV) • NIDO DEL DRAGO/CITTA' DELLA LUNA Viale Garibaldi, 58 Mestre (VE) • KOALA Via Sandro Gallo, 157/H Venezia Lido (VE) • ANTONIO DE MEGNI & FIGLI Via Cappuccini, 11/13 Monteforte d'Alpone (VR) • GIOCHI DEI GRANDI Via S.Nicolò, 5 Verona • PERGIOCO Via Giovanni della Casa, 10 Verona • MICKEY MOUSE C.so 4 Novembre, 35 Asiago (VI) • DOMINIO Via Gorizia, 1/A Vicenza • *FRIULI VENEZIA GIULIA:* LA RIVISTERIA P.za XX Settembre, 23 Pordenone • FANTASYLANDIA C.so Italia 6 Trieste • URBAN LEGEND Via Madonnina, 15/A Trieste • LUDOLANDIA V.le Volontari della Libertà, 4 Udine • TUTTOGIOCHI Via Mercatovecchio, 35 Udine • *EMILIA ROMAGNA:* ALESSANDRO Via del Borgo S.Pietro,138/AB 140/ABC Bologna • PESARO & ZABBAN Via Marsala, 15 Bologna • GIOCATTOLI MILENA Via Repubblica, 46/48 San Lazzaro di Savena (BO) • MAGIC WORLD P.za Cacciaguida, 14 Ferrara • PUCCIO C.so di Porta Po, 74/B Ferrara • MAGIC STORE V.le Gramsci, 90 Forlì • P.T.B. C.so della Repubblica, 134 Forlì • PLAY TIME Via U.LaMalfa, 11-11/A Carpi (MO) • ARCADIA Via Storchi, 5 Modena • L'ANTRO DEL NANO V.le Verdi, 92/94 Modena • LIBRERIA IORI DANIELE "CENTRO" C.so Adriano, 40 Modena • MODENA FUMETTO Via Monte Kosika, 198/ABCD Modena • COMIXTORE Galleria Polidoro 4/C Parma • UGO Strada Petrarca, 1/B Parma • COSMIC COMICS Via dei Gelsi 2 Salsomaggiore (PR) • TABACCHERIA "LA PIPA" Via Kennedy 2 - C.Comm Cappuccini Fiorenzuola D'Arda (PC) • GIOCAGIO' C.COMM.GLOBO - Via Foro Boario, 30/A Lugo (RA) • PLANET - Q Via Mazzini, 42/2 Lugo (RA) • CARTOLIBRERIA AURORA Via C.Cicognani, 53 Ravenna • MONDO MAGICO C.so Farini, 78 Russi (RA) • LO GNOMO Via Garibaldi, 2/4 Cattolica (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Gambalunga, 51 Rimini (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Sirani, 7 Rimini (RN) • *TOSCANA:* FUMETTOPOLI Via Piave 24/26 Arezzo • HOTBIT Via Pascoli, 16 Montevarchi (AR) • SNOOPY V.le G. da Verrazzano, 39/41 Greve in Chianti (FI) • PAPERLAND Via Toscana, 4 Certaldo (FI) • BLUES BROTHERS Via Alamanni, 37 A/B/C Firenze • B.I.G. Giocattoli Via Fontana, 14 Firenze • KA-BOOM P.za Mazzini, 7 Poggibonsi (SI) • CENTRO DEL FUMETTO Via del Platano, 7 Livorno • BLUES BROTHERS Via Garibaldi, 44 Livorno • FUMETTOPOLI Via Galilei, 47 Piombino (LI) • 0-99 GIOCHI Via Manganaro, 52 Porto Ferraio (LI) • NEXUS Via Calagrande, 9 Capezzano Pianore (LU) • ANIMANIA Via Emilia 142 Grosseto • GIOCAGIO' Via Dante Alighieri, 28 Massa • L'ANTRO DEL DRAGO Via Angelini, 18 Massa • FUMETTANDO P.za C.Gambacorti, 11 Pisa • LAVARINI & C. Borgo Stretto, 9 Pisa • JOKER COMICS Via Can Bianco, 60 Pistoia • GIOCATTOLI E MODELLISMO VANNINI P.za XX Settembre, 3/A Montecatini Terme (PT) • *UMBRIA:* LA CASA DEL GIOCATTOLO Via S.Francesco, 1 Bastia Umbra (PG) • LA MIA EDICOLA Via S. Francesco, 1 Bastia Umbra (PG) • ALTRIMONDI Via Garibaldi, 60 Gubbio (PG) • STAR SHOP DISTRIBUZIONE Via S. Galigana, 23/37 Perugia • BRAMA Via Cortonese, 1/E Perugia • WARP Via del Macello, 4/A Perugia • GIOCATTOLI ROSATI DELIO Via Marconi, 181 Spoleto (PG) • LA MONGOLFIERA MODELLISMO Via D.Chiesa, 23 Terni • YOCS via Galvani, 17 Terni • *BABYSHOP Via del Rivo, 282 Terni* • *MARCHE:* DIMENSIONI X HOBBY SHOW Via Cialdini, 182 Fabriano (AN) • FULIGNI GIOCHI Via Roma FANO (PS) • TRIOZON VIDEOGAME CENTER Viale B.Buozzi, 16 P.to S.Giorgio (AP) • L'AQUILONE Via Togliatti, 4 S.Benedetto del Tronto (AP) • CARTOON CITY Via Piemonte, 28 S.Benedetto del Tronto (AP) • MEGA COMICS Via Indipendenza, 61/63A Civitanova Marche (MC) • JAPAN DREAMING Via Cecchetti, 27 Civitanova Marche (MC) • TABACCHERIA GABANNINI Via Vittorio Veneto, 62 Urbino (PS) • *MANHATTAN 63 Via Matteotti, 87 Ancona* • *LAZIO:* TOYS & VIDEO GAMES V.le Dante, 13/15 Cassino (FR) • MATIZ Via Rubino, 11 Formia (LT) • NUVOLOSO P.za L.Sabatini, 12 Albano Laziale (RM) • FUMETTO & C. Via Mazzini, 278 Monterotondo (RM) • NUOVI MONDI - M.Conti Via A.Gramsci, 45 Monterotondo (RM) • L'ANGOLO DEL COMPUTER Via Traiana, 26 Civitavecchia (RM) • MAREA-DREAM LAND Via delle Canarie, 19 Ostia Lido (RM) • MAREMOTO Via Duilio, 5 Roma • TERRA DI MEZZO Via Valtellina, 45/a Roma • GALACTUS Via Malladra, 14/16 Roma • RAM - REALTA' AVVENTURA MAGIA Via di Torrevecchia, 559/561 Roma • Libreria IL TROVALIBRI Via Aurelio Cotta, 8 Roma • ALL AMERICAN COMICS Via T.Prisco, 89 Roma • STRATEGIA & TATTICA Via Cavour, 248/250 Roma • CASA MIA via Appia Nuova, 145 Roma • PERGIOCO Via degli Scipioni 109/111 Roma • PERGIOCO Via Magliano Sabina, 28 Roma • THE GAME V.le Somalia, 112 Roma • *ABRUZZO:* STAR SHOP Via Bologna, 30 Pescara • CYBER GATE Via Elettra, 42 Pescara • *MOLISE:* CARTOLERIA TIBERIA C.so Garibaldi, 181 Isernia • LEONE Via Senarchia, 17 Isernia • *CAMPANIA:* ORCO-MONDO Via Ronca, 27 Avellino • WEB OF COMICS Via Madonna dell'Olio, 24 Gricignano d'Aversa (CE) • PEGASUS 1^Trav. Stepe Nuova, 17 Frattamaggiore (NA) • LA TAVERNA DEL GARGOYLE Via della Croce Rossa, 2 Napoli • MISTER PC Via Bernini, 80 Napoli • STAR SHOP Vico Campana a Donnalbina, 7/8 Napoli • STAR SHOP Via Diocleziano, 22 Napoli • LEONETTI Via Roma, 350/351 Napoli • IL GIOCO Via Nazionale 86/88 Capaccio Scalo (SA) • *PUGLIA:* CARTOLIBRERIA QUINTILIANO Via Papa Pio XII, 44 Bari • COMICS & FANTASY Via Abruzzo, 23 Taranto • LISI & C. Via Rossini, 15 Palagiano (TA) • *SICILIA:* MAGIC FOR MAGIC C.so delle Province, 27/29 Catania • SABRINA Via Consol. Pompeo 475-Vill.Contemplazione Messina • LA CASSAFORTE DEL VECCHIO PAPERO Via Centonze 147/149 Messina • LE MANS Via Leopardi, 65 Palermo • HOBBY SHOP Via Terra Santa, 77 Palermo • TEKNODROME L.go Primavera 4/4a Palermo • THE WIZARDS Via U.Lorefice, 14 Ragusa • *SARDEGNA:* REGALI & REGALI Via Garibaldi, 25 Cagliari • TAM-TAM Via C.Alberto, 19 Sassari

e nei migliori Negozi di Videogiochi, di Giocattoli, e presso Cartolerie, Cartolibrerie e Tabaccherie

Nei negozi sottolineati vengono organizzati i Tornei Ufficiali di Magic: l'Adunanza e vi verrà insegnato il Gioco!

Wizards of the Coast

Per qualsiasi informazione sull'attività di Gioco Organizzato chiamate il Servizio Clienti della Wizards of the Coast Italia srl.
Tel. 02.39005006 - E-mail: wotcit@tin.it

Preparati...
LA BATTAGLIA INIZIA QUI!

Con Magic: l'Adunanza sarai il protagonista di duelli fantastici, fra creature potentissime e magie sorprendenti!

Inizia le tue sfide con il nuovissimo Set Introduttivo per due Giocatori: imparerai a conoscere le regole del Gioco Strategico più famoso al mondo! Scegli fra migliaia di micidiali creature e scatenale contro i tuoi amici; ma stai attento: per sopravvivere avrai bisogno di forza, astuzia e... qualche trucchetto!

Magic: l'Adunanza: buttati nella mischia!

WOC25092

MAGIC
L' Adunanza

BASE

Per qualsiasi informazione: 02.39005006
oppure visitate www.wizards.com/italy

Tutti i marchi sono di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Illustrazione di C.Critchlow. ©2000 Wizards.

playworld

Breaking the news
from the PlayStation World

a cura di Marcello Cangialosi

TOKYO GAME SHOW SPRING 2000

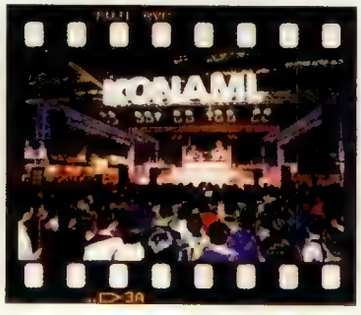
SI È TENUTA DAL 31 MARZO AL 2 aprile, presso il centro congressi del Makuhari Messe nella prefettura di Chiba, l'edizione primaverile del *Tokyo Game Show*, la prima dell'anno 2000.

A poco più di un mese dall'abbuffata videoludica del *PlayStation Festival*, la fiera più famosa d'Oriente non ha concesso sorprese o annunci di particolare rilievo. Nell'imminenza del colossale *Electronic Entertainment Expo*, l'industria nipponica ha concesso poco alla propria clientela preferendo rimandare piuttosto che ripetersi. Un *Tokyo Game Show* povero di sorprese quindi, pallido riflesso della condizione del mercato videoludico locale, dominato, o forse annichilito, dai *rhythm game* e dai cellulari *I.mode* (non c'è giapponese che ne sia sprovvisto). Con circa un milione e mezzo di PlayStation2 vendute in Giappone, Sony può ritenersi soddisfatta delle proprie *performance* in patria e pertanto concedersi il lusso di riposarsi allestendo le truppe che guideranno la carica del lancio di PS2 sui mercati occidentali. Non sorprende quindi che il suo stand fosse uno dei più mortificanti dell'intera manifestazione fieristica. Al di là di **DJ-TV** (ex **Be On Edge**), la *line-up* Sony per il *TGS* annoverava titoli già commercializzati quali **Spyro 2**, **I.Q. Remix** e **Fantavision**. Niente **Gran Turismo 2000**. Niente **Dark Cloud**. Niente interesse da parte di **SPC**.

Ciononostante il *TGS* non è stato totalmente privo di sorprese. Lo stand Konami, in particolare, ha contribuito a dare un senso alla fiera mostrando una cospicua *line-up* di giochi PS2 tra cui **Jikkyou World Soccer 2000**, **Reiselied: Ephermal Fantasia**, **Gradius III&IV**, **Ring of Red** e i nuovi **Z.O.E.** e **The Day of Walpurgis**. La versione PS2 della simulazione calcistica di derivazione nintendiana è parsa notevole dal punto di vista prettamente estetico (sebbene gli stadi, ad onor del vero, meritino un poderoso arricchimento di dettagli), ma altamente discutibile da quello ludico. Un sistema di controllo tutto da rifare e qualche animazione "fuori luogo" sono le cause principali di un certo scoramento di **SPC** occorso dopo 10 minuti di gioco. Da qui a maggio, il team di sviluppo Major A ha tempo per rimediare.

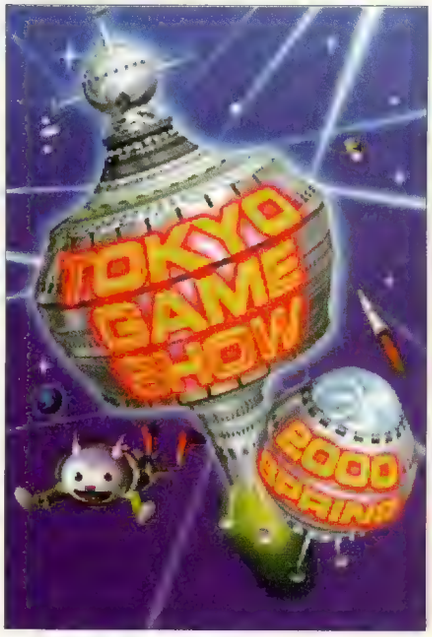
Il RPG **Reiselied** (**SPC**69) è parso decisamente promettente, fluido e senza scalettature apprezzabili, sebbene al di sotto degli standard estetici che l'utenza PS2 giustamente si aspetta. Lo stile caricaturale/fumettoso di personaggi e scenografie non conferisce a **Reiselied** nessun carattere distintivo rispetto a produzioni analoghe viste per Dreamcast (si pensi a **Grandia 2** o **Eternal Arcadia**).

Ben più interessante è parso invece **Ring of Red**, strategico in tempo reale palesemente ispirato alla serie **Front Mission** di Square. La demo giocabile mostrata in fiera vedeva due schieramenti antagonisti composti ciascuno da un *mech* e da un'unità di fanteria, darsi battaglia in uno scenario urbano disastrato. Sebbene poco sorprendente per complessità dei modelli poligonali e ritmo di gioco, **Ring of Red** ha colpito per la cura riposta in alcuni piccoli dettagli tra cui gli effetti di distorsione dell'immagine occorrenti durante le esplosioni più devastanti e la presenza di soldati interamente poligonali all'interno dei *mech* o aggrappati ad essi (bello vederli rintanarsi dietro le protezioni metalliche per poi sbucare a pericolo scampato).



Basato su un sistema di controllo e su una meccanica di gioco assimilabile a **Bio Hazard**, **The Day of Walpurgis** veste il giocatore dei panni di Eike Kusch chiamato ad investigare sulla sua morte. Sì, avete letto bene: il protagonista muore infatti all'inizio del gioco, ma una forza misteriosa lo riporta indietro nel tempo, mezz'ora prima della sua dipartita, donandogli i poteri necessari per prevenirla. Ambientato nell'Europa del 1500 e diviso in 9 episodi, **The Day of Walpurgis** fa leva sul mistero e l'occulto per agganciare l'attenzione del giocatore durante l'esplorazione degli ambienti di gioco e l'interazione con gli altri personaggi. Dialoghi in inglese con sottotitoli in giapponese denunciano la destinazione occidentale del progetto.

Conclude la carrellata di offerte PS2 targate Konami, il promettente **Z.O.E.** (**Zone of the Enders**), *mech simulator* prodotto da Ideo "**Metal Gear Solid**" Kojima. Il video presentato in fiera mostrava due *mech* dal design filiforme e acuminato volteggiare a velocità notevole a pochi metri da un tappeto di lamiere infuocate (parrebbe una città data alle fiamme), scambiandosi i dovuti convenevoli a colpi di laser, missili e mitragliate. A differenza di prodotti dall'animo *arcade* come **Virtual On**, **Z.O.E.** promette una forte narrazione di sostegno all'esperienza ludica sviluppata da questa premessa: nel 22° secolo la razza umana ha colonizzato lo spazio, dall'orbita terrestre a Marte, da Marte a Giove. Sulla superficie di quest'ultimo risiede la colonia mineraria Antilia, un'operazione di primaria importanza per il governo terrestre in quanto estrae preziose risorse disponibili solo sul pianeta ciclopico. Il quattordicenne Leo Stenbuck viene beccato con un gruppo d'amici a rubare in uno dei magazzini di Antilia e quindi imprigionato. Durante la sua permanenza al fresco, le forze marziane di Z.O.E., capeggiate dalla ventiduenne Viola, radono al suolo la colonia lasciando Leo come unico superstite anelante vendetta. Entrato in possesso del *mech* da combattimento Orbital Frame Jehuty, il giovane, e con lui il giocatore, intraprende una campagna bellica contro Z.O.E.



Al di là della pura componente sparachina, **Z.O.E.** include altresì meccaniche tipiche di avventure come **Zelda 64** laddove il giocatore potrà esplorare liberamente città e ambienti poligonali, e dialogare con la popolazione indigena. Al di là di

Kojima, il team di sviluppo annovera altri personaggi eccellenti dell'industria dell'intrattenimento nipponica tra cui Noriaki Okamura (responsabile della serie **Tokimeki Memorial**, qui in veste di direttore del progetto), Yoji Shinkawa (*character designer* per **MGS**, qui in veste di *mech designer*) e Nobuyoshi Nishimura (disegnatore per la serie *Gundam X*, ora *character designer*). A giudicare dal "personale" impegnato nello sviluppo è indubbio che questo **Z.O.E.** sia uno dei progetti PS2 più importanti di Konami. **SPC** lo seguirà da vicino, state tranquilli.

A pochi passi dallo stand Konami, quello From Software ammiccava ai visitatori attraverso una decina di schermi su cui era possibile provare l'attesissimo **Armored Core 2**, il primo *mech simulator* per PS2 nonché il primo progetto ad impiegare il nuovo cavo *link* per il gioco in coppia. Ma di questo ne riparliamo qualche pagina più in là...

Tralasciando il mediocre **Evergrace** ed il già commercializzato **Eternal Ring**, merita menzione il nuovo RPG targato From Software e noto al momento come **1/4** ("one fourth"). Presentato sottoforma di video, **1/4** si allontana dal filone di RPG in soggettiva tipici della produzione From Software, per offrire un costrutto più tradizionale per il mercato nipponico, laddove il giocatore è chiamato a comandare un *party* (composto al massimo da 4 unità) destinato a scontrarsi con asfissianti ondate di nemici di ogni genere. Suddiviso in missioni, scopo del gioco sarà accumulare esperienze e nuovi componenti del gruppo in vista dello scontro finale. La visuale, così come la meccanica di gioco, sembra assimilabile a quella dell'atariano **Gauntlet Legends** (*coin-op*), pertanto più rivolta all'azione che all'elucubrazione.

Se la diversificazione è ordine prioritario in casa Square, il suo stand al *TGS* ne è la prova materiale. Tre i titoli presentati in forma giocabile: **Gekikukan Pro Baseball At the End of the Century 1999** (per gli amici "il baseball Square"), **All Star Pro Wrestling** e **Driving Emotion Type-S**. Per descrivere il primo è sufficiente un solo aggettivo: spettacolare. **SPC** riconferma le impressioni maturate in occasione dello *Square Millennium* (**SPC**68) assegnando a **Gekikukan** la palma del miglior simulatore di baseball mai realizzato. Un repertorio quasi infinito di animazioni *motion captured* dona un realismo inusitato agli atleti ed una varietà di atteggiamenti, espressioni facciali e movenze implementate da Square sulla scorta di quelle dei giocatori reali del campionato nipponico (stagione 1999). **SPC** ha particolarmente apprezzato l'abilità del motore di gioco nel determinare l'animazione giusta da far compiere ad ogni giocatore poligonale in accordo con la direzione e l'altezza della palla. Non è raro infatti assistere ai disperati salti in avanti, alle genuflessioni in corsa o agli agili avvitamenti compiuti dai difensori nel tentativo di agguantare la palla a tutti i costi. Davvero stupendo. Stessa cura è stata riposta anche nella riproduzione degli stadi, dalle insegne pubblicitarie alla dislocazione dei faretti. Meno riuscito il pubblico, mera accozzaglia di *texture* animate, ma l'eccellente effetto sfocatura degli elementi sullo sfondo aiuta a non farci caso.

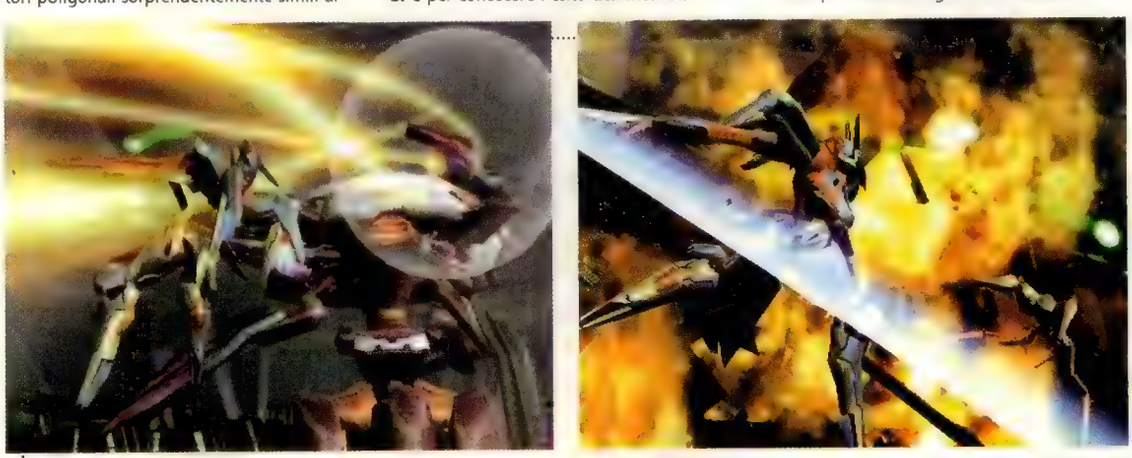
Le inquadrature dinamiche di stampo televisivo accompagnano il giocatore ben oltre le fasi di presentazione delle squadre o le esultanze post-*home run*, coinvolgendo l'occhio con fluide evoluzioni e tempistici stacchi. Il sistema di controllo è parso eccellente così come la possibilità di determinare la potenza di lanci e battute agendo con maggiore o minore energia sui tasti analogici del Dual Shock2. Inizialmente previsto per il 30 marzo, **Gekikukan** è stato rinviato a fine aprile (problemi di licenze, ma sembra essersi tutto risolto), costringendoci a rimandarne la recensione sul prossimo numero.

Secondo titolo sportivo presentato da Square, **All Star Pro Wrestling** propone la rinascita in digitale delle vecchie glorie del catch nipponico e non a caso include lottatori poligonali sorprendentemente simili ai vari Antonio Inoki, Masa Saito, Jumbo Tsuruta, The Great Muta, Jyushin Thunder Lyger, e così via.

Caratteristica saliente di **All Star Pro Wrestling** è il suo innovativo sistema di controllo: pigiando sui tasti L3 ed R3 è possibile afferrare (o rilasciare) l'avversario rispettivamente col braccio sinistro o destro (o con entrambi) e da qui dare il via ad una serie di prese e intorcigliamenti corporei roteando semplicemente i due *stick* analogici. Graficamente sorprende poco, più per la trippa che si trascinano dietro i lottatori che per la qualità dei modelli poligonali in sé, ma ciononostante è indubbia l'efficacia della riproduzione di atmosfere e personaggi dell'epoca d'oro del catch nipponico. Previsto per la prossima estate, **All Star Pro Wrestling** non sembra faticherà troppo ad attirare l'interesse dei fan.

Rinviando alla recensione pubblicata a pagina 58 ogni commento sul pessimo **Driving Emotion Type-S**, chiudiamo il siparietto Square annotando la triste assenza di **Final Fantasy IX** e **The Bouncer**, di cui la *softco* nipponica ha mostrato solo brevi stralci di introduzione in CG. Sebbene la latitanza del nono episodio della serie **Final Fantasy** sia imputabile al desiderio di Squaresoft di non riproporre la stessa minestra a pochi mesi dall'annuncio ufficiale, quella dell'*action game* sviluppato da Dream Factory ha decisamente deluso, nonché dato credito alle voci circolanti in fiera che vedrebbero il team responsabile del progetto in rotta con Square. Fortunatamente la *press release* distribuita in occasione del *TGS* sembra dissentire dal credo metropolitano strillando a caratteri cubitali la frase *"meet* **Bouncer** *at E3"*. Appuntamento al prossimo **SPC** per conoscere l'esito dell'incontro.

Conclusa questa breve carrellata sulle novità ludiche presentate da alcune delle maggiori *softco* nipponiche al *TGS* primaverile, è utile precisare la totale irrilevanza dello stand Namco (con **Tekken Tag Tournament** e poco altro in mostra) e di quello Capcom (il solito filmato introduttivo di **Onimusha**) nell'economia di questo *reportage*, nonché la mediocrità di tutte le altre produzioni PS2 mostrate da società minori come Imagineer (un penoso *frame rate* impedisce a **Wild Wild Racing** di meritarsi spazio in questa sede), Atlus (che col suo **Primal Image** solletica l'interesse morboso dell'utenza nipponica lasciando indifferenti noi), Kadokawa Shoten (il suo *action RPG* **Orphen** è parso fin troppo banale ed embrionale), Takara (**Choro-Q** non riesce a sembrarci bello neanche su PS2), ASCII (il suo **Surf Rodeo**, simulatore di surf, non vale la metà di **California Games** per Lynx) ed Enix (che al di là di **Dragon Quest VII** offriva la pallida telenovela su DVD **Love Story**). In sintesi, un *TGS* che **SPC** avrebbe potuto bellamente ignorare senza rischiare di venir meno ai suoi doveri verso i lettori. Un *TGS* ricco più di assenze che di sorprese. Ma di converso, un *TGS* che prelude ad un *Electronic Entertainment Expo* più scintillante che mai. Del resto la fiera losangelina sarà l'ultima occasione per Sony di mostrare al pubblico occidentale la potenza del suo nuovo sistema prima del lancio previsto per fine settembre. Pertanto è con vivo entusiasmo che **SPC** rifà le valigie appena disfatte per recarsi oltre oceano, con la promessa di un *reportage* definitivo sul futuro dell'intrattenimento elettronico secondo Sony. Fossimo in voi, non perderemmo il prossimo numero della rivista che avete fra le mani per nessuna ragione al mondo...



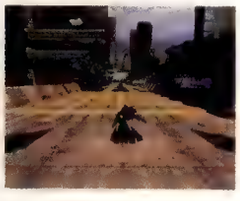
Z.O.E. DI KONAMI: UNO DEI POCHI TITOLI MERITEVOLI DI MENZIONE IN UN *TOKYO GAME SHOW* DECISAMENTE INFERIORE ALLE ASPETTATIVE.

ANNUNCIATI I **PRIMI GIOCHI** DI SONY EUROPE PER **PS2**

LO SCORSO 15 APRILE, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE HA UFFICIALMENTE dato inizio alla campagna pre-lancio di PlayStation2 nel Vecchio Continente, annunciando pubblicamente alcuni titoli in sviluppo in seno ai suoi team interni ed affiliati. Com'era prevedibile, il *franchise* **WipEout** suona la carica col nuovo **WipEout Fusion**. Seguono **Drakan 2**, **Spin Sprint Car Racing**, **Evo Rally**, **Dropship**, **The Getaway**, **Formula One 2000** e **This is Football 2**. Per la serie, andiamoci piano...

WIPEOUT FUSION

Sviluppato dal team di Psygnosis Liverpool (**WipEout 2097**), **WipEout Fusion** offrirà diverse novità sostanziali rispetto alle passate edizioni a 32-bit. E' l'anno 2150. La Federazione inaugura il campionato F9000 condotto a bordo di una nuova generazione di caccia antigravitazionali capaci di offrire nuovi livelli di manovrabilità, tra cui la possibilità di pilotarli a testa in giù similmente a quanto visto in prodotti come **Rollcage**. I sette parametri che abitualmente compongono le caratteristiche di ogni caccia in **WipEout**, salgono a ben 48 in questa nuova edizione. L'identità delle aggiunte non è stata resa nota, ma non è improbabile che ciò comporti un maggior livello di interferenza del videogiocatore sul comportamento del mezzo, attraverso il settaggio di alcuni parametri. I tracciati promettono una maggior varietà non solo scenografica, ma anche ludica grazie all'inclusione di tratti alternativi e nuove tipologie di ostacoli. Le intenzioni di Psygnosis sono quelle di spingere la serie verso nuove vette d'eccellenza, raggiungibili solo abbattendo i limiti del 32-bit ed entrando nel regno dei 128. Ciononostante il team di sviluppo promette di non calcare troppo la mano limitandosi ad esaltare i pro e limitare i contro evidenziati dall'utenza dei precedenti episodi.



DRAKAN 2

La cancellazione di **Drakan** per PlayStation acquista un senso con l'inclusione di **Drakan 2** nella *line-up* PlayStation2, ma Sony ci tiene a precisare che non si tratta di una mera conversione della versione PC. Il giocatore veste i panni dell'eroina Rynn affiancata dal suo dragone Arokh. Insieme dovranno affrontare le insidie di un mondo mistico e tenebroso attraverso una serie di livelli esplorabili prevalentemente a piedi sebbene sia inclusa l'opzione di salire in groppa al dragone per sorvolare alcune sezioni.

FORMULA ONE 2000

Al di là del consueto quanto scontato aggiornamento di nomi e scuderie, **Formula One 2000** per PS2 è al momento solo un nome e qualche foto. Le uniche informazioni diffuse da Sony Europe parlano della possibilità di salvare i replay su *memory card* (niente di nuovo, s'intende) e di vederne due contemporaneamente al fine di confrontare le proprie *performance* con quelle di un amico.

DROPSHIP

Fra seguiti e *remake*, questo **Dropship** di Camden Studio (**Blast Radius**, **Kingsley** e **Team Buddies**) spicca senz'altro dalla *line-up* SCEE per il suo forte potenziale innovativo e la sua decisa indecifrabilità genica. A metà strada fra il simulatore di volo e lo strategico in tempo reale, **Dropship** mette il giocatore al comando di imponenti astronavi spaziali cariche di truppe d'assalto terrestri da riversare sulla superficie di non meglio precisati pianeti, per poi comandarne gli spostamenti e proteggerne l'avanzata. A giudicare dalle foto, ed in particolare dall'assoluta latitanza di *texture* sul terreno, sembrerebbe che **Dropship** impieghi una delle potenzialità più interessanti del nuovo sistema Sony, vale a dire la modellazione "procedurale" delle scenografie. Un particolare algoritmo permette infatti di deputare al processore il compito di disegnare casualmente ed all'infinito superfici non omogenee (com'è il caso di un suolo marziano) senza richiedere l'intervento dei grafici (che normalmente modellano gli scenari al pari di oggetti, nemici e mezzi). Se così fosse **Dropship** acquisterebbe una rilevanza notevole al fine di sondare l'efficacia di questa procedura di *rendering* "autonoma" concessa dal 128-bit Sony.

THIS IS FOOTBALL 2

Sviluppato dal medesimo team responsabile di **The Getaway** (ci riferiamo a Studio Soho, non ad Angel Studios...dannazione che emicrania!), il seguito di **This is Football** per PS2 si limita a promettere la simulazione calcistica più realistica della storia. Bella forza. Dateci le immagini, e poi ne riparliamo.

THE GETAWAY

Questo **The Getaway** di Studio Soho ha creato un po' di confusione in seno alla redazione di **SPC**. Pochi mesi fa abbiamo dato l'annuncio dello sviluppo del *racing game* per PS2 **Getaway** ad opera del team Angel Studios (pubblicato da RockStar Games). Il **The Getaway** di cui trattiamo in questa sede, invece, verrà distribuito da Sony, ed è opera del team Studio Soho (responsabile di **Porsche Challenge** e **Rapid Racer**), tutt'altro che imparentato col team californiano di cui sopra. Insomma un bizzarro caso di omonimia a cui con ogni probabilità Sony porrà rimedio. A differenza dell'altro **Getaway**, questo **The Getaway** si propone come un *racing game* dall'ambientazione urbana in cui il giocatore è libero di percorrere i 70 chilometri quadrati costitutivi di un'immensa città a bordo di svariate vetture "prelevabili" in loco. Simile per certi versi a **Metropolis Street Racer** per Dreamcast e a **Driver** per altri, **The Getaway** merita senz'altro un approfondimento (che con ogni probabilità avremo occasione di condurre nel corso del prossimo *E3*)

EVO RALLY

Di **Evo Rally** si conosce poco più della sua esistenza e del team che ne è responsabile: Evolution Studios. Come i più attenti di voi sapranno, Evolution è un team nuovo fondato lo scorso ottobre da Martin Kenwright e Ian Hetherington (cfr. **SPC**64), due veterani dell'industria videoludica europea. Le poche informazioni giunte all'orecchio di **SPC** parlano di simulatore di rally da 48 percorsi dalla morfologia più disparata e che fa del realismo la sua ragione esistenziale (distorsione progressiva della carrozzeria inclusa).

SPIN SPRINT CAR RACING

Sviluppato dal team australiano Ratbag (**Powerslide** e **Dirt Track Racing**), **Spin Sprint Car Racing** mira ad offrire un'esperienza corsistica *off-road* condotta a bordo di imponenti *buggie* sovralimentate tenute a terra a dispetto della forza centrifuga grazie ai possenti alettoni montati sul tetto. Ratbag conta di far leva sulle potenzialità del nuovo sistema Sony nella simulazione delle fisica dinamica per riprodurre fedelmente una delle competizioni più spettacolari e pericolose condotte sulle quattro ruote. Gli effetti particellari troveranno impiego nella simulazione di polvere, fumo e frammenti di lamiere e copertoni, sprigionati dalla furia degli impatti ossequiosi anch'essi di quanto detta la fisica in proposito. Un sistema di danneggiamento in tempo reale unito alla possibilità di risistemare il tutto in apposite stazioni, completa il quadro delle informazioni diffuse da Sony a riguardo.

OSTIA LIDO
ROMA
Via delle Canarie, 19
✆ 06/56339373
FAX 06/56341133
e-mail: dreamuno@tiscalinet.it

RIMINI
Via Sigismondo, 36
✆ 0541/786496
FAX 0541/786621
e-mail: dreamland@libero.it

DREAMLAND

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA
DREAMCAST JAP
MARCHIATO CE L. 450.000

DREAMCAST

Air Force Delta	L. 129000
Berserk	L. 169000
Bio Hazard Code Veronica	L. 179000
Bio Hazard 2 Value Plus	L. 139000
Black Matrix	L. 89000
Baggy Heat	L. 125000
Climax Landers	L. 129000
Carrier	L. 145000
Cool Boarders	L. 119000
Crazy Taxi	L. 139000
D2	L. 159000
Dinamite Deka II	L. 119000
Death Crimson 2	L. 119000
Dead or Alive 2 USA	L. 149000
Espion Agents	L. 89000
F1 World Grand Prix	L. 129000
Giga Wings	L. 115000
Get Bass+Fishing Contr.	L. 229000
Giant Gram	L. 109000
Gun Bird 2	L. 119000
Gundam USA	L. 159000
Gundam Side Story	L. 159000
House of Dead II+Gun	L. 209000
July	L. 99000
King of Fighter 99	L. 119000
King of Fighter 99 Evolution	L. 149000
Marionette Hundler	L. 59000
Marvel Vs Capcom 2	L. 149000
NBA 2K	L. 149000
Plus Plumb	L. 79000
Power Stone	L. 129000
Power Stone 2	L. 149000
Puzzle Bobble 4	L. 105000
Rayman Escape	L. 149000
Rainbow Cotton	L. 139000
Rainbow Six USA	L. 129000
Resident Evil: Code Veronica USA	L. 149000
Red Line Racer	L. 59000
Revive	L. 119000
Sega Rally II	L. 99000
Sega GT	L. 149000
Shenmue	L. 169000
Soul Calibur	L. 135000
Sonic Adventure	L. 80000
S. Speed Racing	L. 59000
Space Griffon	L. 59000
Star Gladiator 2	L. 89000
Street Fighter Zero III	L. 89000
Street Fighter III W Impact	L. 159000
Striker Pro 2000 USA	L. 149000
Tetris 4D	L. 59000
The Typing of the Dead	L. 139000
Turb	L. 59000
Twinkle Star Sprite	L. 129000
Virtua Cop 2	L. 79000
Virtua Fighter 3	L. 59000
Virtual Striker 2	L. 149000
Virtual On	L. 139000
Zombie Revenge	L. 159000

MARCHIATO CE **PS2+GAME** **MARCHIATO CE**

L. 1.400.000

BILLIARD MASTER	L. 189000	GRADIU 3 e 4	L. 189000
DEAD OR ALIVE 2	L. 189000	KESSEN	L. 189000
DRIVING EMOTION		RIDGE RACER V	L. 189000
TYPE-5	L. 189000	STREET FIGHTER EX 3	L. 189000
ETERNAL RING	L. 189000	SPACE PROBASEBALL	L. 189000
FANTAVISION	L. 189000	TEKKEN TAG	
GOLF PARADISE	L. 189000	TOURNAMENT	L. 189000

PLAYSTATION

Alundra USA	L. 139000	King of Fighter 99	L. 179000
Alien Resurrection USA	L. 129000	J. League Perfect Striker 99	L. 139000
Bokan Desuyo	L. 159000	Lunar: Eternal Blue USA	L. 159000
Bio Hazard Gun Survivor	L. 159000	Lupin the 3rd	L. 99000
Dragon Ball Battle 22	L. 99000	Marvel S. Heroes	
Dragon Ball Z Legend	L. 109000	vs Street Fighters Ex Edition	L. 89000
Final Fantasy VIII USA	L. 119000	Rival School 2	L. 70000
Front Mission 3 USA	L. 149000	Super Robot Wars F Final	L. 169000
Gauntlet Legends USA	L. 149000	Super Robot Wars F	L. 149000
Gundam Ghiren's Greed	L. 179000	Time Bokan	L. 99000
Gundam G generation Zero	L. 169000	Shyphon Filter 2 USA	L. 129000
Guitars Freak + Guitar	L. 259000	Samurai Shodown-W. R. USA	L. 149000

TITOLI PSX A L. 60.000

- Bass Landing
- Big Bass Worl Championship
- Bushido Blade
- Battle Arena Tosh. 2 plus
- Battle Master
- Chocobo Dungeon II
- Clock Tower USA
- Crisis City
- Crisis Beat
- Crime Crackers 2
- Cool Boarders 2
- Dead or Alive JAP
- Fighting Eyes
- Fraid Gear
- Granstream Saga USA
- G-Police USA
- Ghost in the Shell
- Guardian's Crusade USA
- Guyferd (Capcom)
- Gun Barl
- Hard Edge
- Klona
- Jade Cocoon USA
- Legacy of Kain: Soul River USA
- Lunar Silver Star Story
- Libero Grande
- Metal Gear Solid vr Miss. USA
- Monkey Hero USA
- Moto Racer 2 USA
- Nightmare Creatures USA
- Over Blood 2
- Pandemonium USA
- Panzer Bandit
- Rally de Africa
- Rockman Dash
- Rockman & Battle Case
- Rouge Trip USA
- Red Asphalt
- Spyro USA
- Snow Break
- Street Boarders
- Street Fighter Zero 2
- Side Pocket 3
- Silent Hill USA
- Silhouette Mirage
- Tales of Destiny JAP
- Tenka USA
- The Game Paradise 2
- Time Crisis
- The Last Blade
- Tales of Fantasia
- Tai-Fu USA
- Tricky Sliders
- Unholy War USA
- WCW Thunder

MODELLINI DA COLLEZIONE

BANDAI STEEL MODEL

Mazinga Z	L. 330000
Mazinga Z Black	L. 280000
Grande Mazinga	L. 330000
Grande Mazinga Black	L. 270000
Combattler V	L. 430000
Goldrake	L. 530000
Gundam Rx78 1/144	L. 180000
Zaku MS-06S Red 1/144	L. 190000
Zaku MS-06S Green 1/144	L. 170000

MARMIT STEEL MODEL

Devilman Green	L. 190000
Devilman Blue	L. 210000
Mazinga Z (Mini Metal n1)	L. 99.000
Jeeg (Mini Metal n2)	L. 99.000

UNI FIVE STEEL MODEL

Yatterman (3 pezzi piccoli)	L. 150000
Yattacan Grande	L. 350000

TAKARA

Jeeg Robot Magnetico	L. 200000
Jeeg Robot Trasparente	L. 200000
Jeeg Robot Black	L. 230000

BANDAI MODEL KIT 1/60

Gundam Rx78 Perfect Grade	L. 360000
Zaku II MS06S Perfect Grade	L. 330000
Zaku II MS06F Perfect Grade	L. 330000
Evangelion Perfect Grade	L. 330000

... SU ORDINAZIONE
TITOLI PER NEO GEO CD E CARTUCCIA!

NEWS
MARK OF THE WOLFS CD
METAL SLUG 3 CARTUCCIA

CONSOLE DA COLLEZIONE

SATURN+MPEG L. 299.000

PC ENGINE
CORE GRAFX 2
+ GAME L. 430.000

NEO GEO POCKET COLOR	L. 169000
GAME BOY COLOR	L. 149000
WONDER SWAN	L. 139000

NINTENDO 64

Pockemon Stadium USA	**L. 180000**
Pockemon Snap USA	**L. 150000**
A Bug's Life	L. 129000
All Stars Tennis	L. 119000
Bust-a-Move 2	L. 79000
Banjo Kazooie	L. 89000
Bass Hunter	L. 109000
Castelvania	L. 115000
Castelvania 2	L. 129000
Carmageddon	L. 129000
Diddy Kong Racing	L. 135000
Duke Nukem Zero Hour	L. 125000
Donkey Kong 64+RAM	L. 139000
Fighters Destiny	L. 49000
Fifa 2000	L. 139000
Flying Dragon	L. 70000
F-Zero	L. 89000
F1 Word Grand Prix II	L. 109000
Goemon	L. 139000
Goemon 2	L. 119000
Gex 3	L. 119000
Hybrid Heaven	L. 125000
Holy Magic Century	L. 139000
International S.S. Soccer 64	L. 70000
I.S.S. Soccer 98	L. 70000
I. S. S. Pro Evolution	L. 139000
Jet Force Gemini	L. 139000
Killer Instinct	L. 129000
Lego Racer	L. 139000
Lylat Wars	L. 75000
Lamborghini	L. 79000
Mission Impossible	L. 70000
Mario Kart	L. 75000
Mario Party	L. 129000
Mortal Kombat 4	L. 70000
Micro Machines 64	L. 109000
Mishiefs Makers	L. 129000
Mario Golf	L. 139000
Monaco GP 2	L. 119000
Mortal Kombat Sub Zero	L. 89000
NBA Live 99	L. 129000
NBA Pro 98	L. 89000
Nagano	L. 69000
Pilotwings	L. 79000
Pokemon Stadium+A. Game Boy	**L. 165000**
Quake II	L. 119000
Rayman 2	L. 129000
Raimbow Six	L. 119000
Resident Evil 2	L. 159000
San Francisco Rush	L. 79000
Shadow Gate	L. 119000
Shout Park Rally	L. 129000
Star Wars Rouge Squadron	L. 129000
Star Shot	L. 55000
Tarzan	L. 129000
Toy Story 2	L. 149000
Top Gear Rally	L. 69000
Turok 2	L. 119000
Turok Rage Wars	L. 129000
V-Rally	L. 75000
World Cup 98	L. 69000
Wawe Race	L. 89000
World Driver Championship	L. 129000
Yoshi's	L. 89000
Zelda	L. 139000

DISPONIBILI GIOCHI HENTAI
PER PC COMPLETAMENTE
IN ITALIANO
VIPER N. 1 L. 59.000
ASSO DI SPADE L. 59.000

Speciale
PlayStation®2

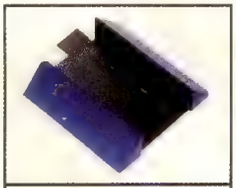
a cura di marcellocangialosi

Modello: SCPH-10000
Colore: Grigio Scuro
Profondità: 17.8 cm
Larghezza: 7.8 cm
Altezza: 30.1 cm
Peso: 2.1 kg

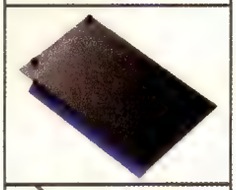
Ad appena un mese dal lancio in Giappone, la base installata di PlayStation2 conta già un milione e mezzo di console. I dati di vendita settimanali del *software* ludico accolgono con sorprendente puntualità almeno un gioco PlayStation2 entro i primi tre posti. Nei giorni immediatamente seguenti lo scorso 4 marzo, il fatturato generato dal mercato DVD-Video nipponico è schizzato a livelli record registrando presso alcune catene specializzate un'impennata delle vendite nell'ordine del 250%.
In Italia, i *mass media* ne parlano come fosse la prima console della storia (al limite la seconda - prima c'era PlayStation), esaltandola con i più abusati superlativi sensazionalistici (vedi **MBF® Today** del mese scorso). Ma com'è esattamente questa console? Come funziona PlayStation2?
Nelle tre pagine seguenti **SPC** tenta di rispondere a questa e ad altre domande, descrivendo le funzioni base del monolito nero targato Sony, come si comanda e cosa offre il lettore DVD, come si modifica la lingua del *software* di sistema, come funziona la retrocompatibilità, e tutto quello che serve per comprendere al meglio il *modus operandi* del nuovo gioiello Sony.

NELLA CONFEZIONE

GLI ACCESSORI

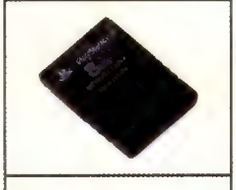


Vertical Stand
SCPH-10140
1.200 yen



Horizontal Stand
SCPH-10110
1.000 yen

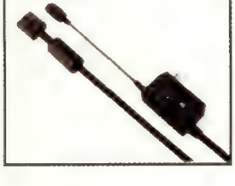
Dual Shock2
SCPH-10010
3.500 yen



Memory Card 8MB
SCPH-10020
3.500 yen

Multi Tap
SCPH-10090
3.600 yen

Component AV Cable
SCPH-10100
2.500 yen



RFU Adapter
SCPH-10070
2.500 yen

Power on!

Analogamente a quanto accade con i comuni videoregistratori o lettori DVD, l'accensione di PlayStation2 avviene in due fasi. Un interruttore principale (posto sul retro) introduce corrente nella console. Un secondo interruttore, posto sul fronte, le dà vita.

I minuscoli led posti sui tasti *Reset* ed *Eject*, brillano, lampeggiano, ammiccano, cambiano colore, segnalando con silenziosa ossequiosità lo stato del sistema o l'esito degli ordini impartiti dall'utente. Led rosso vuol dire "*sono pronta a partire*". Led blu "*si parte*". La nuova console Sony comunica secondo i codici del colore e della luce. Tocchi appena il tasto *Reset* e il sistema si desta con un leggero fremito. Sfiori l'*Eject* ed il led blu incastonato in esso lampeggiando saluta l'andirivieni del *disc tray*.

Delicatamente, il dito scorre sui minuscoli tasti dall'escursione millimetrica di PlayStation2, si sofferma per un secondo sul *Reset* e il nuovo mostro Sony, ubbidientemente, si zittisce. Sembrano trascorsi mille anni dall'era dei tastoni di plastica e delle console "giocattolose". Laddove in passato le cartucce si "infilzavano", oggi i CD-ROM e i DVD si appoggiano, o meglio, si fanno "scivolare dentro".

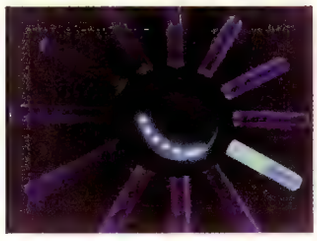
E' il contrasto fra la decisa essenzialità del suo aspetto e la leggerezza con cui se ne ottiene l'ubbidienza a suscitare moti di affascinata ammirazione in chi la comanda. Perché al di là dei giochi, al di là dei poligoni, al di là dell'*hype*, PlayStation2 è essenzialmente *design* e cura nei particolari. Un *design* che tiene in considerazione le scelte logistiche dell'utenza (orizzontale o verticale?) concedendole la facoltà di giocherellare con un simbolo che ha fatto la storia dell'intrattenimento elettronico dell'ultimo quinquennio. Una cura percepibile al tatto sfiorando il bassorilievo "PlayStation2" scolpito su una superficie plastica che pare granito nero. E, soprattutto, una cura che investe il *software* di gestione, raffinato ed avanguardista, attraente e funzionale.

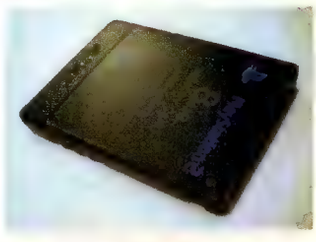
All'accensione della console, la schermata introduttiva mostra un campo di cristalli di forma cubica sospesi nel nulla digitale. Quattro punti luminosi, contraddistinti dai cromatismi ispirati al marchio "PS", viaggiano sullo sfondo seguiti dalle rispettive scie, per poi sfumare nel programma di gestione vero e proprio (o nella sequenza di caricamento del *software* ludico o direttamente nelle immagini del DVD-Video). All'avvio di quest'ultimo, sette punti luminosi convergono fluttuando al centro dello schermo, esibendosi in ghirigori dalla coreografia casuale. Soffici sonorità marine assimilabili al fruscio del mare sul bagnasciuga accompagnano l'utente durante la navigazione fra le opzioni disponibili.

Appare chiaro che parallelamente all'evoluzione dei sistemi elettronici, si sono evoluti anche i rispettivi programmi di gestione, offrendo una maggiore "apertura" in virtù delle nuove funzionalità introdotte. Quello di PlayStation2 consta di tre parti: un *browser*, una sezione dedicata alla configurazione base, e una deputata alla consultazione ed al settaggio dei *driver* di sistema.

Il *browser* è il programma di navigazione principale attraverso cui è possibile gestire i dati registrati su *memory card* o ascoltare i CD audio. Entrambe queste due facoltà ripropongono la medesima logica funzionale di quelle offerte dall'attuale console Sony, sebbene la prima custodisca interessanti aggiunte e migliorie. Com'è d'uopo per un sistema di intrattenimento elettronico che fa del poligono il suo pane quotidiano, ogni file registrato su *memory card* è rappresentato tridimensionalmente. Di ognuno di essi può essere richiamata la scheda informativa comprendente la tipologia (salvataggio PS1, PS2, *driver* o *software*), la dimensione (in kbytes), la data dell'ultimo aggiornamento, e il livello di protezione dalla copia (nessuno per i file salvati, assoluto per i *driver* del lettore DVD). Al contrario di quanto avviene col *software* di gestione dell'attuale 32-bit Sony, le operazioni di trasferimento e cancellazione dati sono rapidissime così come quasi istantanea è l'elencazione dei file contenuti in memoria.

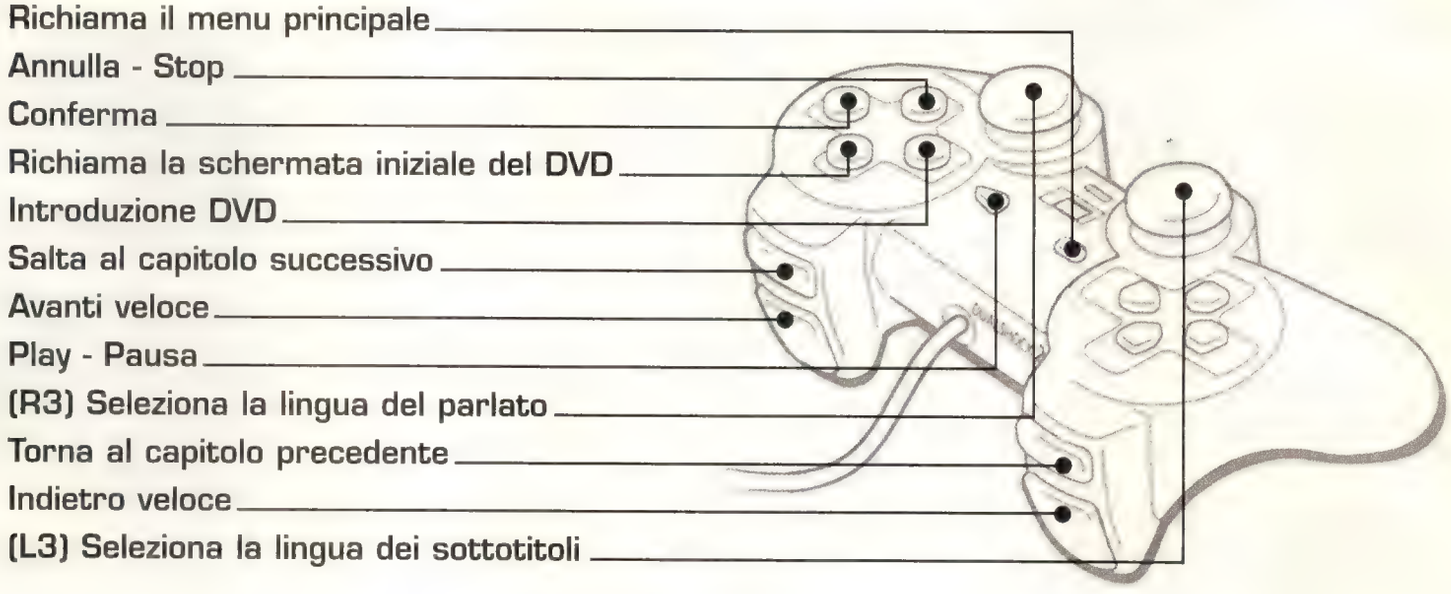
La sezione dedicata alla configurazione del sistema, invece, è caratterizzata da un *design* dal tema vagamente marino, impreziosito da giochi di luce, rifrazioni e messa a fuoco. Esso permette di modificare l'ora e la data, il formato dell'immagine scegliendo fra *Full*, 4:3 e 16:9 (ogni modifica avrà effetto solo sul *display* dell'interfaccia grafica, non su quello dei giochi o dei DVD-Video), attivare o meno l'uscita ottica per il suono digitale, regolare il tipo di uscita *Component* (RGB o Y Cb/Pb Cr/Pr) e selezionare la lingua.





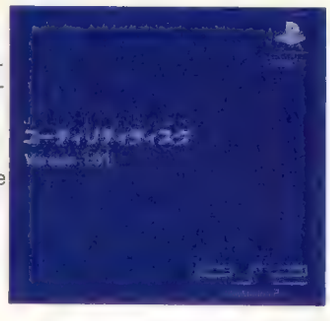
PlayStation2 come lettore **DVD-Video**

PlayStation2 è la prima console al mondo ad offrire la possibilità di vedere film su DVD. Una particolare testina rotante, infatti, permette al laser di leggere sia i comuni CD-ROM da 650 MB che i DVD-ROM da 4.7 gigabyte e i DVD-Video.
Le funzioni del lettore DVD-Video di PlayStation2 sono analoghe a quelle offerte dai normali lettori DVD *stand alone* e sono accessibili in due modi: attraverso i tasti del *controller* o attraverso un menu a video. La distribuzione delle funzioni sul DualShock2 segue questo schema:



Installazione del **driver DVD** dall'**Utility Disc**

Inclusa nella confezione di PlayStation2, Sony ha distribuito un CD-ROM contenente una documentazione completa sul funzionamento della console (purtroppo in giapponese) nonché i *driver* di funzionamento del lettore DVD. Per poter leggere i DVD-Video è necessario prima trasferire questo *driver* sulla *memory card* (che dovrà a sua volta essere tenuta nell'apposito *slot* durante la riproduzione del film). Ecco come fare:

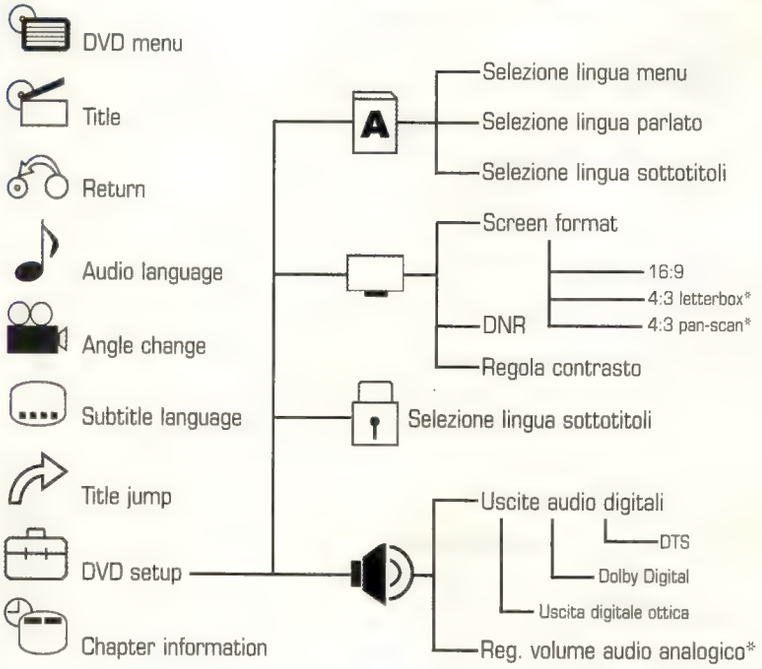


1. Inserire l'*Utiliy Disc* e premere ◉ due volte per accedere al menu principale
2. Selezionare l'ultima opzione e premere ◉
3. Proseguire fino alla pagina numero 4 usando il D-PAD
4. Premere ◉
5. Scegliere l'opzione a sinistra
6. Scegliere nuovamente l'opzione di sinistra per confermare il *download*.
7. Al termine dell'operazione premere ripetutamente ⊗ per tornare nel programma di gestione di PS2.

Funzioni del DVD-Video

Ognuna delle funzioni sopra elencate è riproposta anche nel menu a video del lettore DVD. Quest'ultimo è composto da una serie di icone attraverso cui è possibile accedere ad ulteriori funzioni avanzate come l'attivazione del DTS, la scelta del formato video, o il blocco del DVD (*parental lock-out*). Lo schema seguente illustra brevemente la struttura di menu e sottomenu.

*opzioni incluse solo nella versione 1.01 del driver DVD



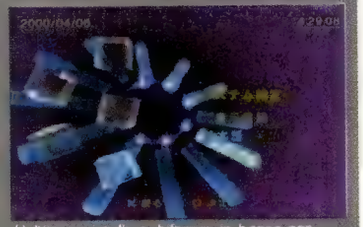
Cosa serve per farla **funzionare** in **Italia**

Come tutti i sistemi elettronici fabbricati per il mercato orientale, PlayStation2 non è compatibile con il voltaggio della corrente elettrica nostrana (220/200 volt contro i 110/100 nipponici) e con il formato televisivo (PAL il nostro, NTSC il loro). Per evitare di dar fuoco alla console, quindi, è necessario dotarsi di un convertitore di voltaggio adatto e possibilmente equipaggiato con un fusibile di sicurezza. Tutti coloro che ne posseggono già uno farebbero bene ad accertarsi che la sua potenza sia superiore quantomeno ai 55 watt (l'ideale sarebbe 100 watt). A quanto pare, infatti, PlayStation2 sembra assorbire più corrente di sistemi come Dreamcast o l'attuale PlayStation, pertanto senza un convertitore sufficientemente affidabile e potente la console potrebbe denunciare seri disturbi da surriscaldamento (da cui le lamentele di alcuni utenti erroneamente indirizzate a Sony). Un convertitore 220/110 volt da 100 watt è reperibile presso i comuni rivenditori di componenti elettrici al prezzo indicativo di 75mila lire.

Per risolvere l'incompatibilità col sistema televisivo, infine, è sufficiente usare un cavo SCART RGB collegato all'unica uscita video montata sulla console, la Multi Out. Il cavo SCART attualmente in commercio per PlayStation va benissimo. Il problema sorge qualora si voglia collegare PS2 ad un impianto stereo analogico. La latitanza delle uscite per il video composito, e con esse dei due canali separati per il suono stereofonico, rende necessario l'acquisto di un *AV Adapter* o di un cavo SCART dotato di due uscite separate per l'audio.

I DON'T SPEAK JAPANESE

Dalla seconda voce dall'alto scegliere quella in basso e premere ●



L'ultimo cristallo cubiforme in basso permette di accedere all'opzione di selezione della lingua. L'ideogramma a destra, prego

Retrocompatibilità

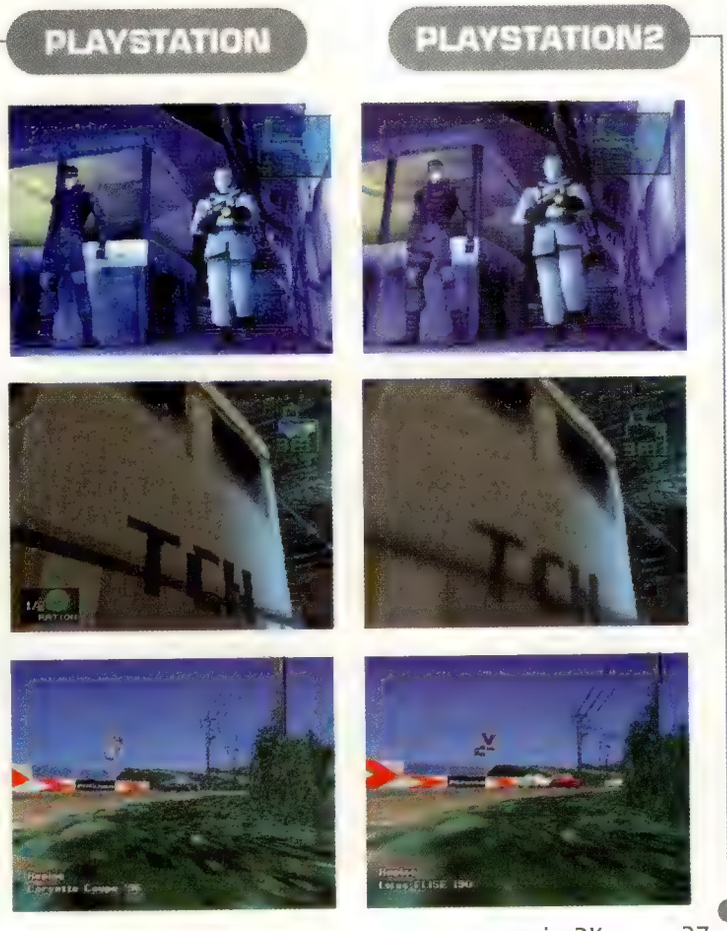
E' dall'epoca di Atari 5200 che non si sentiva parlare di console retrocompatibili. Se si esclude Game Boy Color, PlayStation2 è l'unica console attualmente sul mercato ad essere pienamente compatibile col *software* pubblicato per il sistema della generazione precedente.

Come molti di voi sapranno, la retrocompatibilità di PlayStation2 è resa possibile dalla presenza al suo interno della medesima CPU a 32-bit attualmente montata su PlayStation, deputata, inoltre, a gestire i dati in entrata e in uscita dalle/alle periferiche di I/O.

Sebbene Sony abbia più volte puntualizzato che PlayStation2 sarebbe stata retrocompatibile al 100% senza apportare alcuna miglioria estetica al vecchio *software*, di fatto è possibile beneficiare in tal senso di una porzione infinitesimale della potenza del Graphics Synthesizer per ottenere un'ammorbidimento delle *texture*. Il menu di gestione dei *driver* di PS2 permette infatti di abilitare o meno l'opzione "*Smooth*", deputata appunto all'interpolazione e al filtraggio degli elementi in *bitmap* presenti nei giochi PS. Non solo. I tempi di caricamento dei vecchi titoli posso essere ridotti di qualche punto percentuale abilitando l'opzione "*Speed*" alla voce relativa al lettore CD-Rom/DVD-Rom.

SPC ha condotto un paio di test per verificare l'efficacia di queste implementazioni. Abbiamo preso **Metal Gear Solid** e **Gran Turismo 2** e li abbiamo fatti girare su PS2 con le due funzioni attivate. Entrambi i prodotti hanno beneficiato di evidenti seppur non sconvolgenti migliorie nella qualità delle *texture* e i tempi di caricamento hanno registrato una riduzione del 36% nel titolo Konami e del 23% in quello di Polyphony.

A conferma di quanto preventivato da Sony (che non assicura il corretto funzionamento dei giochi sottoposti al ritocco "forzato" della grafica), però, uno dei titoli testati ha dato di matto producendosi in più o meno lievi disfuzioni. In alcune locazioni (vedi foto) **Metal Gear Solid** è parso, infatti, incapace di tenersi stretto alcuni poligoni (un difetto curiosamente analogo a quello riscontrato facendo girare il capolavoro di Ideo Kojima sotto **bleem!**).



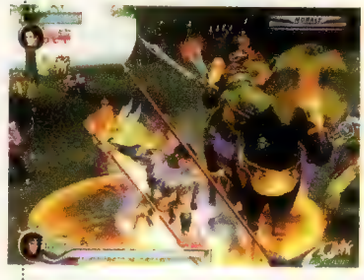
SHIN SANGOKUMUSO [PS2]

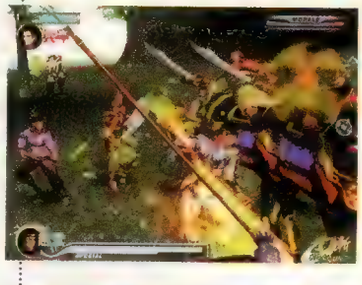
Il prossimo progetto Koei per PlayStation2 unisce l'ambientazione medievale di **Kessen** con un *gameplay* marcatamente arcade e 360° di movimento libero. **SPC** lo ha giocato per voi.

Versione:	Giapponese
Casa:	Koei
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Primavera
Genere:	Azione

SEBBENE L'ABBONDANZA DI NEMICI NON INCIDA MINIMAMENTE SUL *FRAME RATE*, LA NEBBIA CHE AVVOLGE IL PERIMETRO DI GIOCO DENUNCIA I LIMITI DEL MOTORE 3D.

FRA UN WAR GAME ED UN MAHJONG, la *line-up* Koei per PS2 annovera da poco più di un mese anche questo **Shin Sangokumuso**, una sorta di picchiaduro tridimensionale derivato dalla famosa serie di strategici Koei **Romance of the Three Kingdoms**. Di fatto, **Shin Sangokumuso** potrebbe essere descritto come un incrocio fra **Kessen** e **Fighting Force**, con il giocatore impegnato in combattimento da numerosi soldati poligonali su un piano di gioco liberamente esplorabile a 360°. Laddove **Kessen** offriva solo la possibilità di assistere passivamente alle battaglie, **Shin Sangokumuso** ne rende il giocatore attivamente partecipe. La versione giocabile provata da **SPC** al recente *TGS* poneva il giocatore faccia a faccia con un esercito di circa 20 uomini, fra fanti e cavalieri, disseminati un po' ovunque lungo il campo di gioco. Impiegando il medesimo *engine* grafico messo a punto per **Kessen**, Koei ha potuto ridurre i tempi di sviluppo e presentare **Shin Sangokumuso** a neanche un mese dalla commercializzazione del suo primo progetto per PS2. Il risultato, ad essere sinceri, non ci è sembrato dei più sorprendenti. Le carenze del motore grafico si rendono visibili ad un primo superficiale sguardo. Nonostante la molteplicità di personaggi poligonali su schermo e l'elevato *frame rate*, un'imperscrutabile cortina di nebbia avvolge il perimetro dell'aria di gioco, inghiottendo elementi scenografici e personaggi con imbarazzante avidità. Anche l'intelligenza artificiale denuncia alcune pecche. Messa a confronto con un avversario umano piuttosto che con uno governato dalla CPU (come in **Kessen**), la massa belligerante di **Shin Sangokumuso** non riesce a trovare barlumi di lucidità in algoritmi pensati per un genere di gioco completamente diverso. Ne conseguono furiose accozzaglie di poligoni raggruppati intorno al proprio personaggio, dagli effetti ludici devastanti a sincero giudizio di chi scrive. Chi gioca si scopre presto impegnato in oziosi girotondi a spada sguainata. L'ottusa quanto rigida struttura dell'IA di derivazione kesseniana dà inoltre adito a risibili comportamenti della marmaglia elettronica, già impegnata a correre furiosamente per lo schermo come uno stormo di papere dato alle fiamme. Basta colpire qualcuno già impegnato in combattimento con qualcun altro per rendersene conto. Piuttosto che girarsi e contrattaccare, o scappare per cercare riparo, l'avversario si limita ad ignorare i colpi infertigli continuando meccanicamente a seguire il suo rigido *pattern* comportamentale (attaccare il bersaglio, attaccare il bersaglio, attaccare il bersaglio finché bersaglio = cadavere, quindi attaccare un altro bersaglio e via in *loop*). Non è propriamente ciò che vorremmo vedere su PS2. Se è quello che abbiamo visto al *Tokyo Game Show*, il **Shin Sangokumuso** che Koei intende commercializzare nel corso di questa primavera, non è improbabile che non ne sentirete più parlare su queste pagine. Se, di converso, Koei sarà capace di donargli una spina dorsale (e soprattutto un cervello), snellendo altresì un motore grafico attualmente poco performante, non è improbabile che compaia nello spazio *review* di uno dei prossimi numeri di **SPC**.





IN SHIN SANGOKUMUSO È POSSIBILE DISARCIONARE I NEMICI A CAVALLO ESEGUENDO SUPER MOSSE COME QUELLE MOSTRATE IN SEQUENZA.

Chipstation s.r.l.

Via P. Bentivoglio, 50
95100 Catania
Tel. 095-449550 - Fax 095-7280173
E-mail: chipstation@chipstation.com

MICROCHIPS, COMPUTERS, VIDEOGAMES, SATELLITE

Tutti i giochi originali

Vasta gamma di accessori originali **SONY**

Tutti i prezzi sono IVA esclusa.

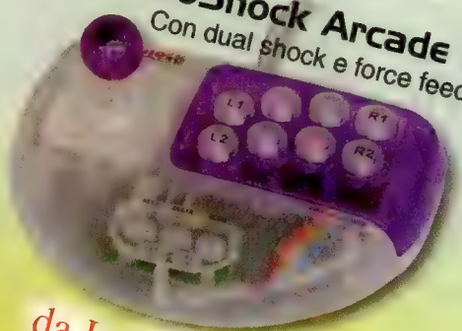
da L. 24.000

Dualshock Final Version

Per i patiti delle corse automobilistiche

ProShock Arcade Stick

Con dual shock e force feedback



da L. 32.000

da L. 78.000

Beat-Con DJ

Ritmi e melodie sulla Playstation

Hard Disk USB

da L. 368.900

da Lacie
6,4 Gb di portatilità

da L. 46.000

Dual Shock Infrared

L'infrarosso dell'ultima generazione

Gold Card

da L. 25.000

Duppy pro

Postazione professionale per la duplicazione di CD

contattateci per la migliore quotazione

Reborn Card

Contro manomissioni e malfunzionamenti del PC

da L. 68.000

Dual Card

da L. 35.416

Visitate il nostro sito Internet

www.chipstation.com

Catalogo completo
Listini aggiornati
Acquisti on-line
Supporto tecnico

I marchi e le illustrazioni sono proprietà esclusive delle rispettive aziende produttrici e protetti dalle leggi sul copyright. Le foto dei prodotti sono indicative. I prezzi sono suscettibili di variazioni senza preavviso. Progetto grafico di Mars (marsfr@libero.it).

ARMORED CORE 2 [PS2]

Il primo simulatore di combattimenti fra *mech* è quasi pronto. In occasione del recente *TGS*, **SPC** ha potuto condurre un'analisi più approfondita su una versione quasi definitiva del nuovo **Armored Core 2** di From Software. Eccovi le prime impressioni...

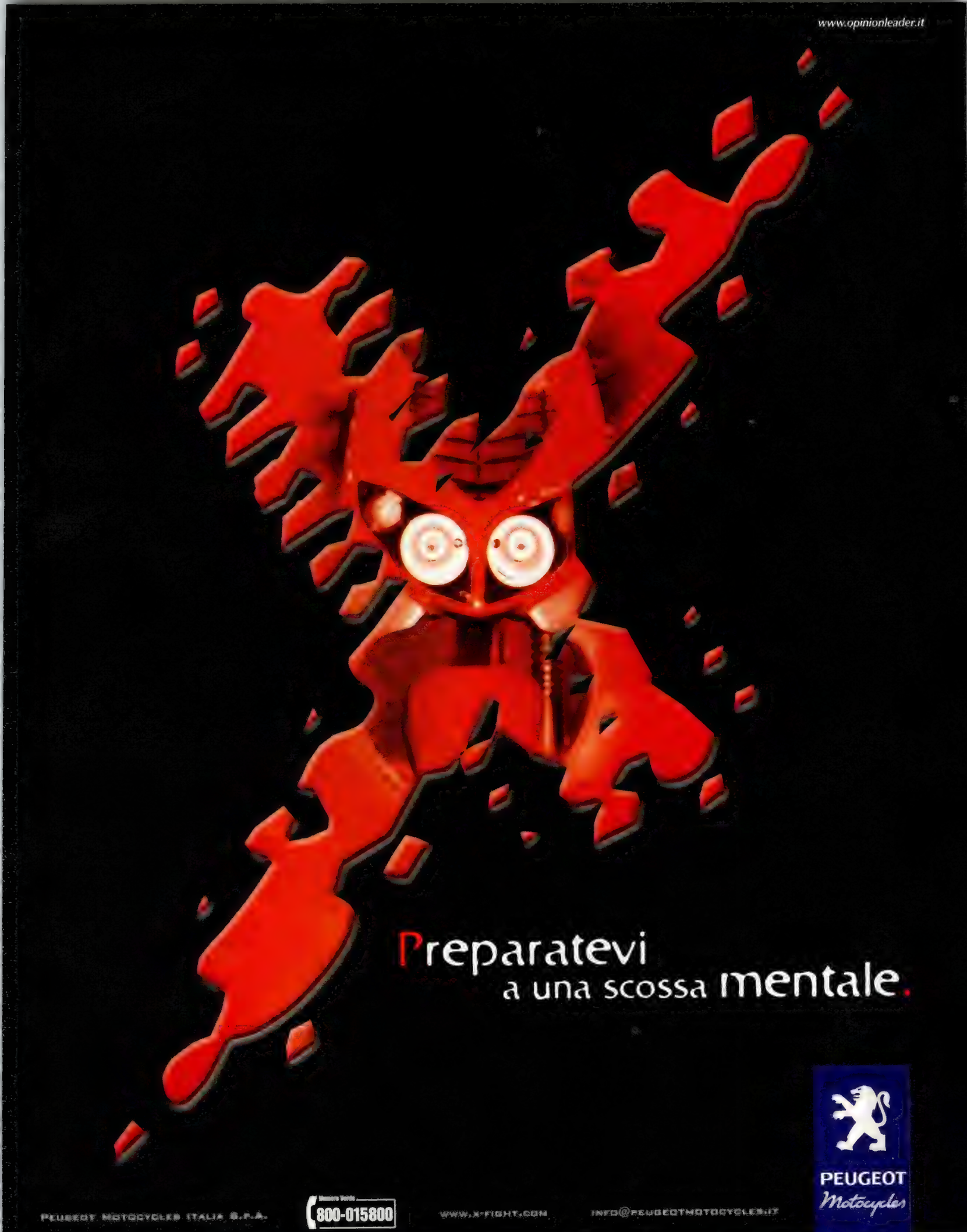
FRA LE NOVITÀ INTRODOTTE CON ARMORED CORE 2 SPICCA SENZ'ALTRO LA POSSIBILITÀ DI MONTARE IL BUSTO DEI *MECH* SU PIATTAFORME A LEVITAZIONE ANTIGRAVITAZIONALE.

ARMORED CORE 2 SARÀ IL PRIMO GIOCO PS2 A SFRUTTARE IL NUOVO CAVO *LINK* PER IL GIOCO IN COPPIA.

Versione:	Giapponese
Casa:	From Software
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Estate
Genere:	Azione

DOPO UN TRABALLANTE ESORDIO CON Eternal Ring e con il poco promettente **Evergrace** dietro l'angolo, From Software ha assoluto bisogno di ritrovare il consenso del pubblico al più presto. Malgrado il suo filone di RPG in soggettiva (**King's Field**) vanti una cospicua nicchia di appassionati estimatori, disposti ad accettare le limitazioni di **Eternal Ring** pur di godere di un RPG immersivo e coinvolgente, la massa conosce ed apprezza From Software per un altro *franchise*. La serie **Armored Core** non ha smesso di vendere dal giorno della sua prima apparizione sul 32-bit Sony e le successive riedizioni (chiamateli pure *add-on*) hanno cementificato l'interesse di un vasto bacino d'utenza. Nel tentativo di riprendere quest'ultimo per mano e guidarlo nell'era dei 128-bit, la softco nipponica propone per PlayStation2 un nuovo, scintillante **Armored Core 2** ricco di promesse da 20 milioni di poligoni al secondo. Presso lo stand allestito da From Software nella cornice del **Tokyo Game Show** primaverile, **AC2** era dichiaratamente l'attrazione principale. Decine di monitor proiettavano scene di furiosi combattimenti condotti a pochi metri dal suolo, fra esplosioni e scintille, mentre i visitatori in fila attendevano il proprio turno per mettere le mani sul Dual Shock2 che avrebbe dato loro accesso alle meraviglie promesse da From Software. Inutile dire che **SPC** era fra questi. A dispetto delle immagini distribuite alla stampa nei mesi precedenti, la cosmesi del gioco denuncia alcune incongruenze. L'annosa presenza di scalettature avulse da qualsiasi routine di *anti-aliasing* intacca indiscutibilmente il ricco e particolareggiato design dei *mech*, sminuendone sensibilmente l'impatto estetico generale. Ciononostante le loro movenze trasmettendo un'efficace sensazione di pesantezza alla cui resa contribuisce certamente il sordo tonfo dei passi unito al clangore del metallo sottoposto ad attrito. Sicuramente deludenti le scenografie (niente di che anche in foto), spesso spoglie e dall'estensione limitata. **SPC** ne ha viste due, una ambientata all'esterno, di notte; l'altra sul ponte di una portaerei col *mech* impegnato a tirar giù aerei nemici cercando di non finire in mare. Nonostante il contraccolpo subito all'atto pratico, l'utenza sembra avere apprezzato **AC2** al di là della mera cosmesi grazie al suo elevato *frame rate*, alla frenesia dell'azione e più in generale a tutta quella sezione dedicata all'allestimento del *mech* e alla sostituzione di parti del corpo come braccia e gambe. La quantità di alternative è parsa notevole e i risultati ottenibili combinando in vario modo i componenti a disposizione vanno dal ridicolo al massiccio. Se **AC2** ha in parte deluso le aspettative dal punto di vista prettamente estetico, dall'altro ha sorpreso per il supporto del nuovo cavo di interconnessione messo a punto da Sony per PlayStation2 e mostrato per la prima volta in fiera, proprio allo stand From Software. Il funzionamento del cavo non è dissimile da quello impiegato (poco, invero) sull'attuale PlayStation: collegando due piattaforme attraverso l'ingresso I.Link è possibile sfidare un amico o un perfetto estraneo su due schermi differenti purché entrambi i sistemi siano dotati del medesimo software ludico. La scelta di presentare il nuovo cavo *link* in combinata con **AC2**, unita alla consapevolezza del rapporto che lega From Software a Sony, lascia supporre la contemporanea commercializzazione di periferica e gioco (prevista per quest'estate).

www.opinionleader.it



PER SCELTA NON PER CASO

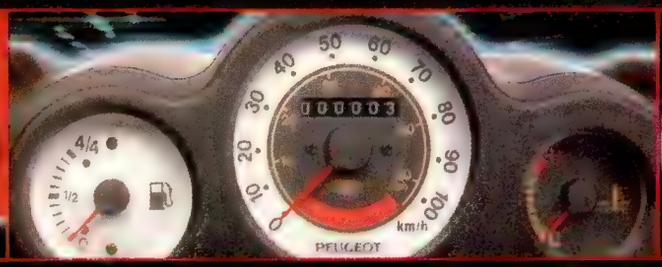
WORLD **TOURING** CARS

L'universo videoludico attende con trepidazione l'uscita di **Colin McRae Rally 2.0**, titolo che sulla carta dovrebbe imporsi come miglior simulazione di rally per console, ma Codemasters non è certo intenzionata ad abbandonare un altro *franchise* automobilistico di successo...

Versione:	Europea
Casa:	Codemasters
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	10 Giugno
Genere:	Guida

IL SUCCESSO RISCOSSO DAI PRIMI episodi di **TOCA** è probabilmente sconosciuto alla massa: i due titoli Codemasters hanno venduto complessivamente più di due milioni di copie, cifra di tutto rispetto se si considera che la stragrande maggioranza dei giochi è stata "piazzata" nel Vecchio Continente. Ovvia quindi l'intenzione della casa britannica di coltivare questo *franchise* e altrettanto comprensibile la decisione di allargare il parco macchine e il set dei circuiti disponibili al fine di offrire all'utenza mondiale una maggiore varietà di gioco, senza dover sottostare ai limiti imposti dalla licenza TOCA. Presentato per la prima volta allo scorso *ECTS*, **World Touring Cars** non aveva impressionato particolarmente i visitatori dello stand Codemasters: un *frame rate* molto basso, poche novità di rilievo e una grafica non proprio all'altezza avevano fatto storcere il naso ai più. Fortunatamente i programmatori britannici devono essersi rimboccati le maniche in questi ultimi mesi e i progressi compiuti da settembre sono davvero evidenti. Tanto per cominciare, **World Touring Cars** vanta ora un sistema di collisioni fra i più efficaci che ci sia mai capitato di vedere. Dopo uno scontro con un'altra vettura, la deformazione delle lamiere del proprio mezzo appare iper-realistica, risultato possibile facendo in modo che ogni poligono che forma una vettura possa essere deformato autonomamente e non semplicemente sostituendo la parte "sana" con una "scentrata". In questo modo, per fare un esempio, i danni lasciati sulla portiera di una macchina saranno differenti a seconda che la fiancata sia stata centrata in pieno da un'altra vettura o solo urtata di striscio. Ad alzare il punteggio alla voce "realismo" abbiamo anche delle ottime routine d'Intelligenza Artificiale per i piloti controllati dalla CPU (caratteristica peraltro comune a tutti i titoli della serie **TOCA**): ora gli avversari non si limitano a frenare, sorpassare e prendervi a sportellate, ma ogni pilota è caratterizzato da un proprio stile di guida, che dovrete prendere in considerazione nel caso dobbiate superarlo o difendervi dai suoi attacchi. Utili in questo caso le segnalazioni dai box, con tanto di commento parlato e dati telemetrici di ogni tipo. Nel caso poi 23 tracciati divisi in 5 continenti e 40 vetture non fossero sufficienti a garantire una buona longevità a **World Touring Cars**, i programmatori di Codemasters hanno anche aumentato il numero di modalità di gioco disponibili con un *Tournament mode*, in cui realizzare il proprio mini-campionato scegliendo i circuiti preferiti, l'immancabile *Carriera*, che vedrà il giocatore partire dai campionati nazionali per arrivare infine alle competizioni mondiali, e la modalità *multiplayer* in cui quattro giocatori potranno sfidarsi contemporaneamente grazie a un doppio *split-screen*. Il tutto in attesa di un episodio di **TOCA** per PlayStation 2 che, stando a voci di corridoio, dovrebbe essere già in fase di lavorazione...

www.opinionleader.it



Modalità Street.
Sembra incollarsi alla strada.
Forcella monobraccio anteriore con ammortizzatore
Ti.Ko. per una guida aggressiva, precisa e pulita.

Guidabilità.
Un autentico diavolo per capello.
Cruscotto superaccessoriato,
manubrio tipo sport.

Platform.
Una linea sportiva ad alta tecnologia.
Telaio tubolare con carrozzeria in ABS per
un anima grintosa e uno spirito aggressivo.

X-Fight
50cc. - One Player
100cc. - One or Two Players

Gli scooter Peugeot sono conformi alla normativa Europea contro l'inquinamento ed utilizzano benzina verde.

X-Fight, preparatevi a una scossa mentale.

Siete preparati a farvi sconvolgere i sensi da X-Fight?
Motore monocilindrico a due tempi, raffreddamento ad aria forzata o liquido nella versione 50cc.
(è disponibile anche nella versione 100cc.!).
Guardatelo e lasciatevi ipnotizzare dai suoi occhi: doppio gruppo ottico composto da un faro lenticolare e
da uno a superficie complessa muniti di lampada alogena.
Freno a disco posteriore da 180 mm. di serie sulla versione 50cc. a liquido e sulla versione 100cc.

X-Fight, un nuovo mondo di potenza ti aspetta. X-FIGHT Geneticamente potente.

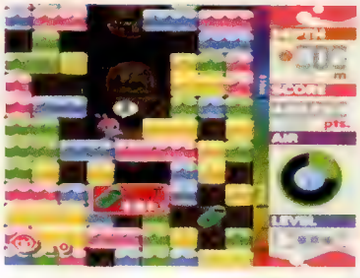
PEUGEOT Motocycles

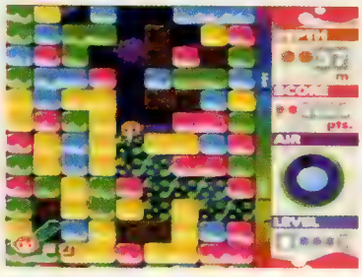
PEUGEOT MOTOCYCLES ITALIA S.P.A. Numero Verde 800-015800 WWW.X-FIGHT.COM INFO@PEUGEOTMOTOCYCLES.IT

PER SCELTA NON PER CASO

MR. **DRILLER**

Il primo RPG per PlayStation2 targato Konami non spinge propriamente al massimo le potenzialità della nuova macchina Sony, preferendo investire le proprie potenzialità di successo in elementi ludici marcatamente *mainstream*.





NEL *TIME ATTACK MODE* LA RISERVA DI OSSIGENO DI SUSUMU È INFINITA: L'IMPORTANTE È ESSERE IL PIÙ VELOCI POSSIBILE...

Versione:	Giapponese
Casa:	Namco
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Giugno
Genere:	Azione

E' INCREDIBILE L'ABILITÀ DEI GAME *designer* nipponici nel realizzare una trama anche per il videogioco dalla struttura più banale di questo mondo. Prendiamo questo **Mr Driller**, ad esempio: secondo gli sviluppatori Namco, nel corso del XXI° secolo un gran numero di blocchi emergerà dal terreno, dividendo le lande del pianeta e creando scompiglio fra gli abitanti della Terra. Dopo una serie di ricerche, gli scienziati scopriranno che la "fonte" di questi blocchi si trova a ben 1000 metri di profondità sotto la crosta terrestre. Inutile dire che per arrivare a tale quota, è obbligatorio affidare il compito ad una persona particolarmente abile nell'arte della trapanazione. Scartato Rocco Siffredi, il candidato più idoneo è risultato Susumu Hori, un tipino alto un metro e pesante 40 kg che ha come unico scopo nella vita quello di conquistare il titolo di Mr. Driller, onoreficenza che potrà far sua solo raggiungendo la fatidica quota di 1000 metri... Lo smog delle ciminiere di Yokohama dev'essere penetrato in dose massiccia negli uffici Namco, a cui **SPC** ha fatto visita in occasione del recente *Tokyo Game Show*: come spiegare altrimenti una trama del genere?

Fortunatamente per i videogiocatori di tutto il mondo, il talento degli sviluppatori della casa di **Tekken** sembra rimasto intatto e **Mr. Driller**, proprio come il *coin-op* a cui è ispirato, si lascia giocare che è un piacere. Controllando Susumu, il giocatore deve continuare a "scendere" eliminando un blocco dopo l'altro, fino a raggiungere la quota prestabilita. Due sono gli ostacoli da tenere sott'occhio. Il primo è ovviamente rappresentato dai blocchi stessi: un blocco senza sostegno (perché eliminato da Susumu, che può trivellare in ogni direzione) cadrà sul nostro eroe, che dovrà quindi prestare particolare attenzione a quali blocchi eliminare. Il compito è reso ancora più arduo dal fatto che quando un blocco, cadendo, incontrerà un altro blocco del medesimo colore, si "linkerà" ad esso e quando quattro blocchi dello stesso colore verranno a contatto fra loro, scompariranno immediatamente creando un bel vuoto e una pioggia di mattoni in testa a Susumu. Il secondo ostacolo per il giocatore è rappresentato dalla riserva di ossigeno del nostro eroe, che va costantemente rimpinguata recuperando delle apposite capsule d'aria disseminate qua e là. Il *concept* del gioco è quindi estremamente semplice e anche la realizzazione tecnica ricorda quella di un *puzzle game* per MegaDrive o Super NES, ma la giocabilità è ottima e la curva d'apprendimento sufficientemente ben bilanciata per garantire a **Mr. Driller** una discreta longevità. Quattro sono le modalità di gioco: *Trial 500 Mode* e *Serious 1000 Mode*, in cui il giocatore deve raggiungere rispettivamente i cinquecento e i mille metri di profondità, e due modalità inedite, realizzate appositamente per questa versione PlayStation. Nel *Time Attack Mode* il giocatore deve portare a termine brevi percorsi entro un tempo prestabilito, mentre nel *Go-the-Whole-Way Driller Mode* (complimenti per la scelta del nome) Susumu dovrà raggiungere il centro della Terra, non solo la quota di 1000 metri. Semplice, divertente, frenetico... Aggiungiamo a tutte queste caratteristiche il fatto che il gioco dovrebbe uscire anche nel nostro Paese ad un prezzo decisamente interessante (come da politica Sony di questi ultimi mesi) e **Mr. Driller** potrebbe tranquillamente entrare a far parte dei titoli PlayStation papabili d'acquisto per passare qualche oretta nei primi pomeriggi estivi...

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato
"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO
ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00
SPEDIZIONE IN TUTTA EUROPA

TOTALGAMES
DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

OFFERTISSIME
PER
SONY SEGA NINTENDO
DISPONIBILE
DVD PIONEER 525
MULTIZONA DTS

VIA NISO, 40/42-00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06-7822410/06-78349839/06-78140622

06-7858177

E-mail: www.totalgames.it

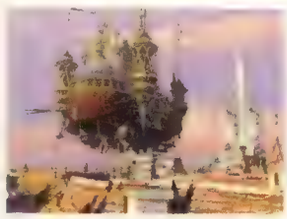
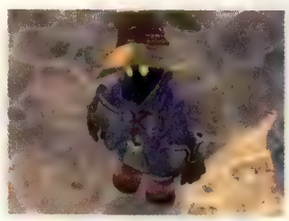
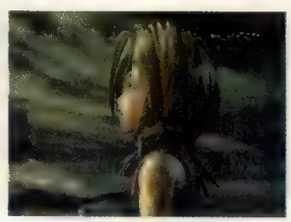
Sito: totalgames@flashnet.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità strepitose?
Contattateci

NOTA: I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

big in Japan

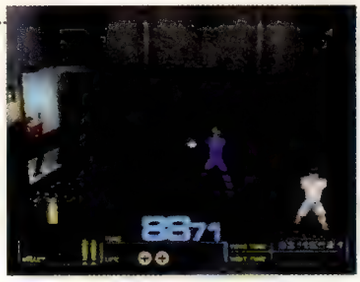
a cura di Diego Cortese

LA SCARSEZZA DI INFORMAZIONI DA parte di Square circa **Final Fantasy IX** al *Tokyo Game Show* è stata compensata da numerosi articoli pubblicati dalle riviste nipponiche presenti in edicola nei giorni della fiera. Abbiamo quindi avuto modo di scoprire importanti dettagli circa il prossimo capitolo della serie di RPG nata dalla mente di Hironobu Sagakuchi. La caratteristica più evidente che emerge da quanto visto sinora è un drastico cambio di rotta nello stile di gioco: per accontentare i fan più estremisti della saga e mettere in risalto l'ultimo **Final Fantasy** realizzato per PlayStation, Sagakuchi ha deciso di ritornare all'ambientazione fantastica che caratterizzava i primi episodi. Più precisamente, il mondo in cui si svolgono le vicende narrate in **Final Fantasy IX** è chiaramente ispirato al quinto capitolo della serie. La trama è infatti nuovamente incentrata sul potere di alcuni cristalli magici che, a giudicare dalle prime foto, sembrano fornire energia ad alcune isole fluttuanti: queste città sospese nell'aria sono collegate alla terra tramite delle navi volanti, un altro punto in comune con **FFV**. Al momento non sono ancora disponibili informazioni precise circa la storia narrata nel gioco. In una recente intervista concessa alla casa editrice ASCII, Sagakuchi si è solo limitato a dire che il tema del gioco è il medesimo di quello che caratterizza *Final Fantasy: The Movie* in quanto entrambe le sceneggiature sono state realizzate contemporaneamente. Per ciò che concerne i personaggi, il vice-presidente Square è stato decisamente meno avaro di notizie. **Final Fantasy IX** presenta otto protagonisti principali che godono del medesimo peso all'interno della trama del gioco. Di questi solo quattro, tre uomini e una donna, sono stati al momento presentati. Zidan Tribal è un sedicenne appartenente alla gilda dei ladri, estremamente agile e abile nell'uso dei coltelli; ha inoltre una forte passione per il sesso femminile. Vivi Ornitier è un bambino di nove anni che compensa pienamente la propria ridotta forza fisica con la conoscenza della magia nera. Nonostante il suo grande potere, è molto debole di carattere e per questo tende a farsi trascinare in ogni genere di avventura da Zidan. Il suo aspetto esteriore segue lo stile grafico dei classici maghi dei primi **Final Fantasy**, con il volto nascosto da un ampio cappello a punta. Adelbert Steiner è un cavaliere trentatreenne al diretto servizio della principessa del regno di Alexandria. Dotato di un carattere coraggioso ed ostinato, Steiner possiede una grande forza fisica che gli permette di maneggiare spade di grosse dimensioni. L'unico personaggio femminile finora mostrato è apparso nella nuova pubblicità della Coca-Cola messa in onda recentemente dalle TV nipponiche: nello spot, costituito da un filmato in computer grafica realizzato appositamente per l'occasione, appare assieme ai suddetti personaggi una ragazza di nome Eiko, il cui aspetto ricorda vagamente Rinoa. Dei quattro protagonisti rimanenti sono state rivelate unicamente delle sagome che lasciano trasparire solo alcuni dettagli sul loro aspetto. In questi disegni si nota un uomo robusto armato di tridente, un ragazzo alto con un'armatura a forma di drago, un essere felino dotato di artigli ed una giovane maghetta. E' confermata quindi la presenza di più razze differenti, compresi i draghi. Nella realizzazione delle illustrazioni dei personaggi, Tetsuya Nomura è stato sostituito dal noto artista giapponese Yoshitaka Amano: una scelta da attribuire alla volontà di Sagakuchi di ritornare alle origini della serie. Nel gioco però i personaggi sono rappresentati con uno stile meno etereo ed artistico rispetto ai classici disegni di Amano, ma soprattutto le loro proporzioni rimangono sempre *super deformed*: un altro passo indietro quindi rispetto all'ultimo **Final Fantasy**. Per ciò che concerne la struttura di gioco, Sagakuchi ha affermato che vi sono numerosi punti chiave nella storia che permetteranno di variare non tanto l'evoluzione della trama, destinata ad avere un solo finale, quanto le caratteristiche dei protagonisti. La durata totale del gioco è stata stimata in circa quaranta ore, ma non è ancora chiaro se si tratta del tempo minimo per terminarlo oppure quello necessario per esplorarlo in ogni sua parte. Accogliendo le critiche dei giocatori apportate a **Final Fantasy VIII**, i creativi Square hanno inserito numerosi sottogiochi ed eventi speciali allo scopo di incrementare la profondità di gioco. Il sistema di battaglia è stato reso più complesso dal punto di vista strategico. Il numero di personaggi controllabili è salito a quattro e la nuova gestione di abilità ed incantesimi offre un livello di personalizzazione estremamente più elevato rispetto al passato. Dato che molti si sono lamentati dell'eccessiva durata dell'esecuzione di alcune tecniche di combattimento in **FFVIII**, le sequenze animate che descrivono magie ed evocazioni sono state accorciate. Il motore grafico impiega ancora fondali pre-renderizzati su cui si muovono personaggi poligonali. La qualità dei filmati in computer grafica è stata descritta come superiore rispetto alle precedenti produzioni Square: il passaggio tra scene animate e fase di gioco

IL LIVELLO QUALITATIVO DIMOSTRATO DAGLI ARTISTI SQUARE IN FINAL FANTASY IX È DI GRAN LUNGA SUPERIORE A QUELLO DEGLI EPISODI PRECEDENTI DELLA SAGA.

LO SPOT DELLA COCA COLA CON I PERSONAGGI DI FFIX È SOLO L'INIZIO DELLA COLLABORAZIONE TRA SQUARE E LA MULTINAZIONALE AMERICANA: SEGUIRANNO ALTRE OPERAZIONI PROMOZIONALI.



TIME CRISIS PROJECT TITAN: È FINALMENTE ORA DI RISPOLVERARE LE NOSTRE GUNCON...

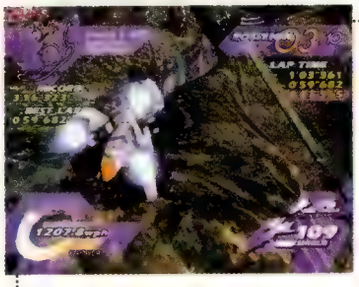
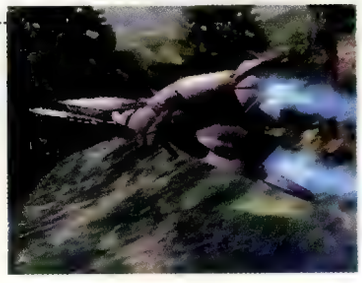
avviene in modo fluido ed impercettibile grazie all'introduzione di sequenze che impiegano fondali realizzati in *full motion*. Al contrario delle voci che circolavano in Rete alcuni mesi or sono, la colonna sonora è stata nuovamente affidata a Nobuo Uematsu. Con una meccanica di gioco, una storia ed uno stile grafico appositamente pensati per accontentare gli appassionati di giochi di ruolo, **Final Fantasy IX** riuscirà sicuramente a soddisfare chi vedeva nei precedenti capitoli della saga un'eccessiva semplificazione del *gameplay* atta a favorire l'utenza comune. Prezzo e numero di CD di cui si compone il gioco sono al momento sconosciuti, mentre la data di uscita è già stata fissata per il 19 luglio.

IL WIPEOUT DI GUST

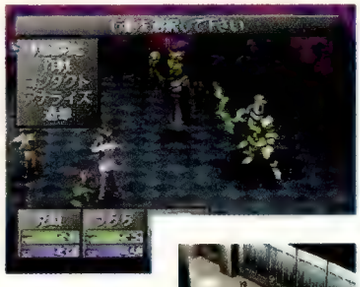
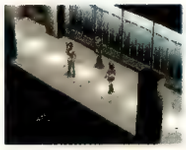
La *software house* nipponica Gust ha introdotto alla stampa specializzata la sua prima produzione per PlayStation2 intitolata **Hrësvelgr** (nome che, stando alla sua traslitterazione in giapponese, si dovrebbe leggere *Huresverg*). Dietro a quest'impronunciabile titolo, che auspichiamo verrà cambiato in un'eventuale versione occidentale, si nasconde un gioco di guida futuristico chiaramente ispirato a **WipEout.** A differenza del titolo Psygnosis, il circuito da affrontare non è delineato da una vera e propria pista: l'obiettivo dei concorrenti è quello di passare attraverso dei portali che consentono al proprio veicolo di rifornirsi di energia. Ogni portale saltato provoca una riduzione dell'autonomia del mezzo fino al suo totale arresto. Le gare sono organizzate in cinque differenti ambientazioni che presentano alcune differenze a seconda che si affrontino a livello *Normal* o *Expert*. L'area di gioco offre svariati ostacoli che mettono alla prova l'abilità del giocatore: sono comprese sia strutture fisse, quali tunnel e palazzi diroccati, che eventi casuali come la caduta improvvisa di massi. I veicoli impiegati possono essere equipaggiati con svariati sistemi offensivi da impiegare per sbarazzarsi degli altri concorrenti. Nelle situazioni più difficili potete contare sulla collaborazione del vostro compagno di scuderia. Il suo comportamento, come anche quello degli avversari, è gestito da un complesso sistema di intelligenza artificiale che determina antipatie e simpatie tra concorrenti a seconda delle situazioni di gioco e del loro carattere. Esteticamente il gioco appare discreto sia dal punti di vista del dettaglio grafico che da quello della qualità delle animazioni. **Hrësvelgr** sarà distribuito in Giappone a partire dal 25 maggio.

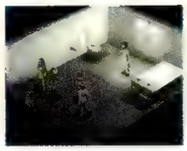
BRIEFS IN JAPAN

Sony Computer Entertainment si appresta a distribuire un nuovo *survival adventure* sullo stile di **Chase The Express**. Intitolato **Aconagua**, il gioco è ambientato sulla vetta dell'omonima montagna argentina dov'è precipitato l'aereo di linea a bordo del quale viaggiava il protagonista. L'obiettivo del giocatore è quello di riuscire a portare in salvo i sopravvissuti evitando di venire coinvolto dalla guerriglia che si sta combattendo in quei luoghi. Un aiuto in questo senso gli viene fornito da Pachamama, figlia del generale che sta conducendo la lotta al governo del paese, e da un giornalista giapponese di nome Kato. Al momento non si conoscono ancora dettagli precisi sulla meccanica di gioco. A parte la trama, l'unica informazione diffusa da Sony riguarda la data di uscita prevista per il 1 giugno. Atlus ha annunciato uno *spin-off* del gioco di ruolo **Persona 2**, la cui storia approfondisce alcune sottotrame lasciate in sospeso nel secondo episodio della serie "regolare". **Persona 2 Eternal Punishment** vede un cast di protagonisti parzialmente rinnovato ed una meccanica di gioco sostanzialmente invariata. Il gioco sarà commercializzato in Giappone il 29 giugno in edizione normale e *limited*. Restando in tema di seguiti, in occasione di una recente *press conference* atta a presentare i prossimi titoli in fase di sviluppo per PS2, Namco ha mostrato un breve filmato di **Time Crisis Project Titan**, *shooting game* per PlayStation che, a detta degli stessi sviluppatori, dovrebbe avere ben poco in comune con il proprio predecessore. Le immagini mostravano un titolo ancora ben lungi dall'essere completato: maggiori dettagli nei prossimi mesi. Concludiamo con un titolo dedicato ai fan dell'animazione giapponese: prodotto da Takara, si tratta di un picchiaduro ad incontri bidimensionale che vanta la presenza dei protagonisti di quattro storiche serie animate della Tatsunoko che comprendono Gatchaman, Tekkaman, Polymar e Kyashan. A loro si unisce un nuovo eroe realizzato appositamente per il gioco chiamato Volter. La caratterizzazione dei personaggi è stata affidata a Roberto Ferrari, artista italiano residente da tempo in Giappone, il cui stile grafico ha dimostrato più volte una notevole affinità con quello originale di Yoshitaka Amano. Attualmente non è stata ancora diffusa una data di uscita per **Tatsunoko Fight**, ma il lancio è comunque previsto entro l'anno.

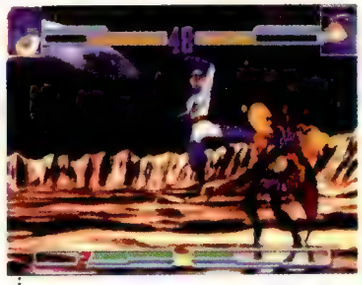
NONOSTANTE I MEZZI DI HRËSVELGR POSSANO VOLARE A DIFFERENTI QUOTE, MUOVENDOSI RASENTI AL TERRENO È POSSIBILE INCREMENTARE LA PROPRIA VELOCITÀ. ATTENZIONE PERÒ AGLI OSTACOLI...



PERSONA 2 ETERNAL PUNISHMENT SI PREANNUNCIA COME UN TITOLODECISAMENTE PIÙ VASTO RISPETTO AL SECONDO EPISODIO DELLA SERIE COSIDDETTA "REGOLARE".

AL MOMENTO SONO DISPONIBILI SOLO LE IMMAGINI DELLE SEQUENZE D'INTERMEZZO DI ACONAGUA: IL GIOCO DOVREBBE ESSERE SULLO STILE DI CHASE THE EXPRESS.



LE SERIE INSERITE IN TATSUNOKO FIGHT COSTITUISCONO UN INDUBBIO ELEMENTO D'ATTRATTIVA, MA L'IDEA DI UN PICCHIADURO 2D *BY TAKARA* CI LASCIA UN PO' PERPLESSI.

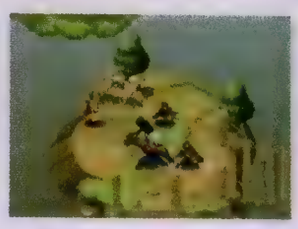
OuterWorlds

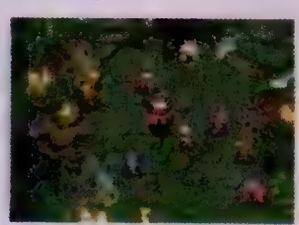
Briefs from the Outer Worlds

a cura di Marcello Cangialosi
hanno collaborato: Erik Pede
Ivan Fulco, Massimo Rovatti

EMBLEM OF ERU

DREAMCAST: Si è ormai dissolta del tutto la nebbia con cui Capcom ha circondato per diversi mesi l'ambizioso RPG per Dreamcast a cadenza bimestrale intitolato **Emblem of Eru**. Il gioco sfrutterà un motore grafico bidimensionale con vista a volo d'uccello e sarà basato sul *character design* di Yoshitaka Amano (famoso per i suoi lavori nell'ambito della serie **Final Fantasy**) e sulle sceneggiature di Flagship, già responsabile per le storie di **Resident Evil 2** e della nuova trilogia di **Zelda** per Game Boy Color. **Emblem of Eru** sarà composto da 24 episodi, ognuno dei quali conterrà un massimo di tre storie per un totale approssimativo di due ore di gioco; il primo volume della serie, chiamato **Eldorado Gate**, uscirà in estate al modico prezzo di 2.800 yen e conterrà i primi 7 episodi della saga (quota che scenderà a tre o quattro per le uscite successive), praticamente indipendenti tra loro e liberamente affrontabili in qualsiasi ordine. Tra le caratteristiche peculiari del gioco figureranno un sistema di gestione delle battaglie assai simile a quello sperimentato da SquareSoft con **Legend of Mana** e un'interessante rappresentazione dinamica della mappa, che si espanderà di pari passo con i progressi compiuti dal giocatore. Capcom non mancherà poi di inserire i classici segreti da scoprire nel corso dell'avventura, tant'è vero che già si parla della possibilità di sbloccare eventi e oggetti aggiuntivi in ogni episodio grazie allo sfruttamento dei salvataggi effettuati nelle altre sezioni del gioco.

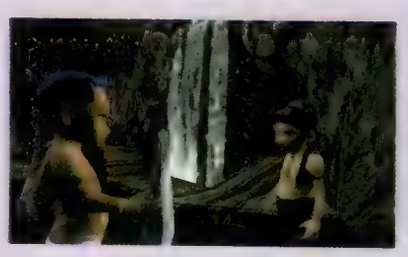
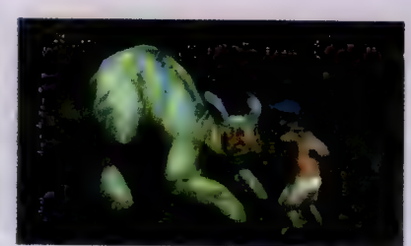




PHANTASY STAR ONLINE

DREAMCAST: È ormai difficilissimo rimanere realmente sorpresi quando si parla di videogiochi, ma Sega è riuscita per l'ennesima volta a cogliere la stampa di tutto il mondo alla sprovvista decidendo di anticipare all'estate di quest'anno l'uscita di **Phantasy Star Online** per Dreamcast e, soprattutto, scegliendo di pubblicare l'attesissimo RPG in contemporanea mondiale. Il progetto più ambizioso del Sonic Team sarà quindi il primo titolo per Dreamcast ad uscire in Giappone, Stati Uniti ed Europa nello stesso periodo (azzardare un'unica data di pubblicazione per tutti e tre i territori appare ancora prematuro) e vanterà anche un altro interessante primato: **Phantasy Star Online**, infatti, permetterà di formare *party* composti da giocatori di qualunque nazionalità, che accederanno allo stesso *server* indipendentemente dalla propria posizione geografica. La comunicazione tra i giocatori sarà basata su un set di simboli grafici e frasi predefinite implementate per abbattere le barriere linguistiche, mentre il numero massimo di utenti ammessi nello stesso *party* sarà pari a quattro unità; sarà inoltre possibile cercare ed invitare determinati giocatori conoscendone il numero identificativo. Infine, qualche nota sulla trama: **Phantasy Star Online** sarà ambientato nello stesso universo reso noto dai primi quattro episodi della serie, all'interno del quale gli avventurieri dovranno investigare su un misterioso pianeta per scoprire l'origine di una gigantesca e preoccupante esplosione.

QUARK

DREAMCAST: Seppure ancora orfano di un editore, **Quark** di Quantic Dream è senza ombra di dubbio uno dei titoli più interessanti attualmente in produzione per Dreamcast. Descritto dagli sviluppatori come un misto tra azione e avventura concettualmente simile a **Shenmue**, **Quark** permetterà ai giocatori di controllare due personaggi dislocati in altrettanti universi paralleli: il primo mondo sarà inequivocabilmente medievaleggiante, con numerosi richiami alla letteratura *fantasy* e l'immancabile corredo di creature bizzarre; il secondo, invece, sarà nettamente più oscuro e inquietante, nonché assai simile alla Londra vittoriana e alla sua particolarissima atmosfera. Le azioni del giocatore in ciascuno dei due universi influenzeranno in modo tangibile gli eventi da affrontare nell'altro e i relativi enigmi, alla cui risoluzione potranno partecipare i numerosi animali che i protagonisti potranno chiamare in loro aiuto in caso di necessità. Quantic Dream sta sviluppando **Quark** come un'esperienza "immersiva" per un solo giocatore, che non prevedrà quindi (a dispetto di quello che è il trend attuale dei giochi per Dreamcast) opzioni per il *multiplayer*.

BRIEFS

NINTENDO

• Capcom ha recentemente cancellato in via definitiva la versione Game Boy Color di **Resident Evil**, affidata agli sviluppatori esterni del *team* britannico HotGen e bollata dalla divisione nipponica di Capcom come *"incapace di mantenere gli elevati standard qualitativi della serie per via dei limiti tecnici del portatile Nintendo"*. Continua invece senza intoppi la programmazione di **Dino Crisis** per Game Boy Color, attualmente in fase di sviluppo in Inghilterra presso gli studi di M4 e atteso nei negozi per l'autunno di quest'anno.

• Il 2001 sarà probabilmente un anno fondamentale per l'integrazione tra la telefonia mobile e i videogiochi: Nintendo ha infatti annunciato di voler lanciare in Giappone entro l'anno prossimo una versione speciale del suo Game Boy Advance caratterizzata dall'inclusione di un telefono cellulare in simbiosi con l'*hardware* della macchina. La rivoluzionaria *console* portatile permetterà agli utenti di arricchire i propri giochi con l'allettante possibilità di inviare e ricevere dati senza dover ricorrere ad apparecchiature esterne aggiuntive, comè dovranno fare invece i possessori del Game Boy Advance in versione *standard*.

• Uscirà sicuramente entro l'estate, almeno a sentire Enix e tri-Ace, l'intrigante **Star Ocean: Blue Sphere** per Game Boy Color; la storia prenderà il via due anni dopo gli eventi narrati in **Star Ocean: The Second Story** per PlayStation e vedrà il ritorno di tutti i personaggi impegnati nell'avventura precedente. Il *party* controllato dal giocatore potrà contenere solamente tre combattenti, stavolta, ma sarà possibile attingere in qualsiasi momento da una rosa ben più ampia. I negozi, dal canto loro, saranno presenti in quantità nettamente minore rispetto al passato in modo da favorire l'impiego dell'interessante sistema di creazione degli oggetti; qualcuno, inoltre, ha dato per certa la possibilità di vedere i mostri sulla mappa di gioco ed evitarli, diminuendo quindi il numero degli scontri da affrontare. Interessante, infine, la modalità per due sfidanti in *link* promessa da Enix che permetterà di lottare per la conquista degli oggetti disseminati sul campo di battaglia in un apposito sottogioco dall'impostazione decisamente frenetica.

SEGA

• Dopo aver sospeso temporaneamente i lavori su **Castlevania: Resurrection** per Dreamcast nel corso della penultima settimana di marzo, Konami ha annunciato in via ufficiale la cancellazione del progetto. Le motivazioni fornite dai rappresentanti statunitensi della *softco* additano un'improvvisa carenza di risorse da destinare alla programmazione; diversi componenti del *team* responsabile per **Castlevania: Resurrection** sono stati infatti assegnati ad altri progetti, probabilmente destinati a vedere la luce su PlayStation2.

• Proseguono le beghe legali per Sega, coinvolta suo malgrado nella causa intentata dalla compagnia statunitense Rambus ai danni di Hitachi, ritenuta colpevole di aver infranto quattro brevetti relativi alle memorie di tipo SDRAM e DDR SDRAM. Tali brevetti, posseduti per l'appunto da Rambus, sarebbero stati ignorati anche nella progettazione del microprocessore della serie SH che equipaggia Dreamcast, alla cui vendita ufficiale Rambus vorrebbe imporre un divieto temporaneo allo scopo di tutelare i propri interessi.

• La scatenata divisione statunitense di Sega ha stabilito un altro record: **Quake III: Arena** per Dreamcast, la cui uscita è attualmente programmata per gli ultimi mesi dell'anno in corso, sarà il primo gioco in assoluto a permettere l'allestimento di scontri in *multiplayer* via *internet* tra possessori di *console* e utenti PC. I giocatori si incontreranno in rete attraverso il pluri-rinviato Sega Dreamcast Network, per il quale **Quake III: Arena** costituirà un vero e proprio banco di prova; la conversione su Dreamcast (sviluppata da Activision e Raster, supervisionata da id Software e pubblicata da Sega) potrà inoltre contare su un numero ancora indefinito di nuove arene, su un'interfaccia utente interamente ridisegnata e sull'immancabile modalità in *split screen* per quattro giocatori.

PC

• Sierra è al lavoro su **Swat 3: Battle Plan**, disco di espansione dell'omonimo gioco. Oltre alle nuove missioni di rito, il CD conterrà anche un'interessante modalità *multiplayer* fino a 10 giocatori ed un *editor* di livelli.

• Capcom è intenzionata a lanciare prima della fine dell'anno **Raynegard**, *online* RPG dedicato all'utenza PC. La *softco* prevede di coinvolgere un milione di utenti, anche grazie ad un potente sistema di traduzione istantanea che permetterà la comunicazione in giapponese, francese, tedesco e, naturalmente, inglese.

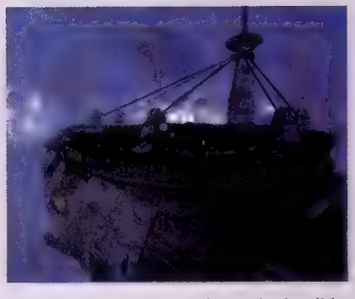
• Una curiosa notizia riguarda un utilizzo non proprio ortodosso del motore di **Unreal**: Perilith Industrielle ha infatti realizzato **Unrealty**, un *tool* pensato per gli architetti o gli ingegneri. Grazie ad esso, infatti, sarà possibile progettare edifici o apparati industriali tridimensionali, dopodiché si potrà guidare il committente all' "interno" del progetto stesso, apportando all'istante le modifiche desiderate.

DIVERS 2000 SERIES CX-1

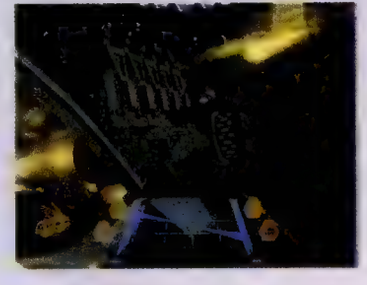
DREAMCAST: Sarà Fuji Television Network a concretizzare per prima il progetto varato da Sega allo scopo di fornire alle famiglie nipponiche un *set top box* basato su Dreamcast. Il sistema si chiamerà Divers 2000 Series CX-1 e includerà un televisore da 14", l'intera circuiteria di Dreamcast (comprensiva di lettore GD-ROM, ovviamente), una *webcam*, una tastiera, un *joypad* e una serie di porte attraverso le quali sarà possibile dotare la nuova macchina di un *modem* e di un terminale audio in standard MIDI. L'interessante *set top box* (sviluppato di comune accordo da Sega, CSK e Fuji) vanterà inoltre un *design* decisamente originale e un prezzo apparentemente concorrenziale, di poco superiore al milione e mezzo di lire.

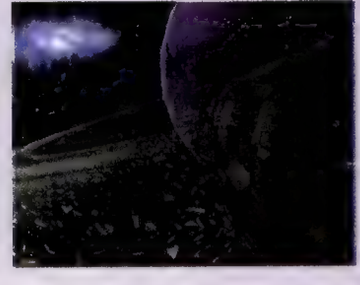
FREELANCER [preview]

FORMATO: PC
CASA: MICROSOFT
SVILUPPATORE: DIGITAL ANVIL



Trentesimo secolo. La Terra e tutti i pianeti del sistema sono andati distrutti durante la "Prima Guerra Solare" e la popolazione superstite si è divisa in quattro "Case dell'umanità", fondate su antiche culture quali quella giapponese, americana, tedesca e britannica. Questo, in estrema sintesi, il *background* di **Freelancer**, ultimo parto della mente di Chris Roberts (**Wing Commander**) che, annunciando un titolo privo di struttura lineare e missioni, ammette candidamente di essersi ispirato all'immenso **Elite**. Al comando della propria astronave, infatti, il giocatore sarà chiamato ad interagire con le diverse realtà economiche, sociali e militari dell'intera galassia, nel tentativo di migliorare la propria posizione. Esteticamente, il titolo vanta uno stile precipuo per ogni diverso casato e astronavi di grande impatto immerse in uno scenario realistico e altamente evocativo. Grande importanza avrà il commercio intergalattico, regolato da attente *routine* di intelligenza artificiale capaci di garantire un regime di costante concorrenza. Le interazioni politiche tra le varie fazioni e l'intervento di numerosi predoni e mercenari (cui il giocatore, volendo, può accompagnarsi) garantiscono la presenza di numerosi combattimenti, anch'essi gestiti dal binomio *mouse*-tastiera, grazie ad un'interfaccia iconica voluta da Roberts stesso, stanco della "dipendenza da *joystick*" caratteristica della sua precedente saga. Nonostante le parole del programmatore Ed Maurer (*"Il gioco sarà basato su di un'architettura* client/server *di cui il* single player *rappresenterà un sottocaso"*) al momento pare che una versione interamente multiplayer sarà preceduta dalla modalità in singolo prevista per quest'inverno, ma non si esclude che entrambe saranno in realtà riunite nelle versione definitiva.



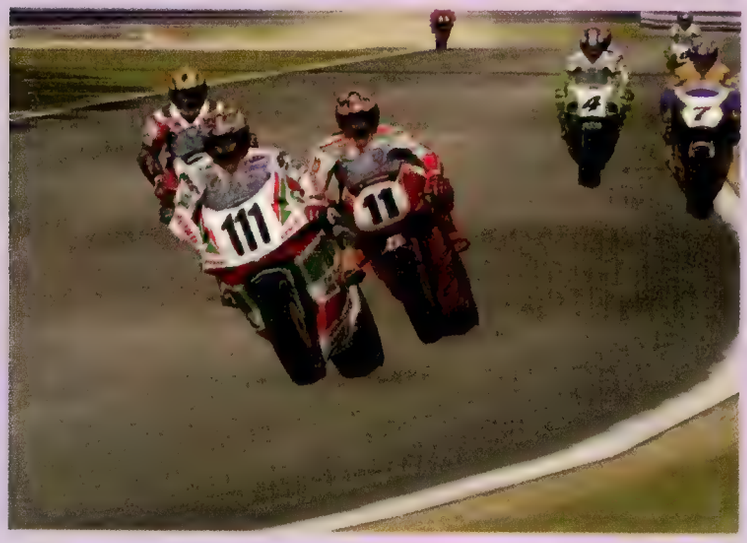


SUPERBIKE 2000 [review]

Formato: PC
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Milestone

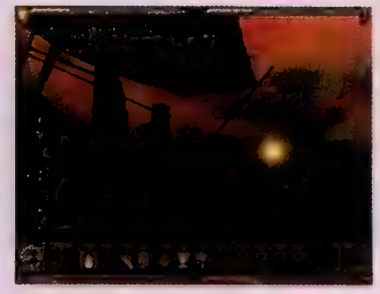
Trovandosi a recensire un titolo sviluppato da un *team* completamente italiano, la tentazione di essere partigiani è grande. Ma di fronte ad un simulatore come **Superbike 2000**, nessuno si scandalizzi se si grida al capolavoro (nulla a che vedere, purtroppo, con la versione PlayStation, cfr. **SPC**69). Il primo, enorme pregio di questo gioco è quello di non seguire il normale *trend* dei prodotti EA: invece di limitarsi ad un mero aggiornamento del già valido *prequel*, Milestone ha voluto creare qualcosa di più. Infatti, non solo la fisica dei mezzi e le *routine* di AI sono state migliorate (sebbene gli avversari continuino a curarsi più delle traiettorie che degli altri mezzi), ma il codice del motore di gioco è stato riscritto *ex novo* ottenendo una grafica di stampo fotorealistico caratterizzata da una maniacale cura per il dettaglio. Un esempio su tutti l'abbigliamento dei piloti rivestito dagli innumerevoli *sponsor* presenti sulle tute, nonché il casco dalla visiera trasparente attraverso cui è possibile intravedere i diversi volti dei campioni. A tanta grazia estetica si affianca la dinamica dei mezzi, veri mostri su due ruote che, con la dovuta pratica, rispondono fedelmente ai comandi (un *joypad* non guasta) e permettono al giocatore di lanciarsi in pista, sempre al limite tra esasperato tecnicismo e pura adrenalina. Padroneggiare le moto di primo acchito non è semplice, anche perché i programmatori hanno accantonato la modalità *arcade* presente nella versione precedente (effettivamente accessoria), ma in soccorso dell'apprendista *motard*, comunque, vengono numerosi "aiuti" (traiettoria ideale, maggiore controllo in spinta e in frenata...), richiamabili o meno a seconda del livello di realismo prescelto.

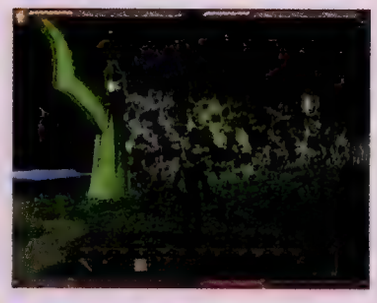
Bottom Line: Superbike 2000 rappresenta l'eccezione che dovrebbe invece diventare regola in casa EA Sports: un titolo che, oltre all'abbondanza dei tipici elementi di contorno, quali statistiche e presentazioni televisive, offra anche una soddisfacente esperienza ludica.



ULTIMA IX ASCENSION [review]

Formato: PC
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Origin





Appena uscito sul mercato americano, **Ultima IX**, a causa di numerosi e terribili bachi, era semplicemente ingiocabile. Dopo alcuni mesi e tre sostanziali *patch*, è ora possibile godere del capitolo finale delle gesta dell'Avatar (a patto di possedere un processore ed una scheda acceleratrice dell'ultima generazione, nonché molta RAM). Il titolo vede il protagonista nuovamente chiamato in soccorso di Lord British per sconfiggere una volta per tutte il Guardiano, sua nemesi, che ha dissacrato i santuari delle virtù con enormi colonne dall'influenza nefasta sulla popolazione di Britannia. L'azione si svolge completamente in 3D e in tempo reale, foriero di maggiore partecipazione e coinvolgimento da parte del videogiocatore. Le ambientazioni e la grafica in genere sono realizzate in maniera eccezionale, con architetture e paesaggi davvero evocativi ed effetti di luce perfettamente calcolati. Il motore di gioco, però, denuncia il suo punto debole nella fluidità dell'azione, a volte pesantemente rallentata: particolare imperdonabile in altri tipi di gioco, ma, in un RPG, sopportabile. Anche perché innumerevoli sono i tocchi di classe quali l'avvicendarsi del giorno e della notte (alcuni tramonti sono davvero evocativi) e il variare delle condizioni atmosferiche. Dal punto di vista della trama, il *plot* principale (il ripristino di tutte e otto le virtù alla base di **Ultima**) risente di una certa ripetitività, ma le numerosissime *sub-quest* tengono alto l'interesse, offrendo varianti talvolta davvero geniali. E non solo. Sebbene un approccio lineare sia il metodo più rapido per portare a termine gli obbiettivi basilari, non di rado il giocatore è portato ad infischiarsene della trama e a girovagare per proprio conto in cerca di tesori o, perché no, ubriacarsi nelle taverne e poi appartarsi con le donne "di mestiere" (!). I *dungeon* sono ben realizzati e, pur non presentando enigmi particolarmente innovativi, risultano molto godibili e ricchi di segreti. Il sistema di combattimento è piuttosto valido, ma inficiato dalla pessima AI dei mostri, spesso imbelli sebbene attaccati (un comportamento che nessuna *patch* sembra in grado di modificare). Il medesimo difetto affligge anche i personaggi non giocanti che spesso "dimenticano" di averci già incontrato. Tale lacuna è stata ammessa dallo stesso Garriot, pressato dalle critiche dei *fan* della serie, anelanti la medesima profondità dei comprimari presenti nel settimo capitolo della saga.

Bottom Line: Nonostante i succitati difetti, **U9** riesce a coinvolgere pienamente il giocatore, regalando sensazioni di "immersione" totale: caratteristica principale del gioco, infatti, resta la più totale libertà d'azione, unita a quello che può definirsi il mondo meglio caratterizzato nella storia dei videogiochi, limato in vent'anni di ispirata programmazione.

ATOMIC
TU COSA SCEGLI?
. Compatibile PLAYSTATION™
. Opzione DUALSHOCK™ inclusa
. Comandi analogici e digitali
. Due potenti motori vibranti nelle impugnature
. Design ergonomico, adatto per ogni tipo di gioco
. Disponibile in diverse colorazioni
D+ INTERNATIONAL
www.dplus-int.com
ATOMIC ACCESSORIES
KILLER SHOCK™
D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI
AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
QUEEN COMPUTER
Via L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza (MI)
SELENE CITTA'
V. le Prealpi, Erba (Co)
CINECITTA'
Via Vallassina 125 (MI)
COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
PERGIOCO
Via Masera, 10 (MI)
LUCCA
Via Milano, 23 (CO)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
G.G. INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12
Cesano Maderno (MI)
IPER ORIO
Via Portico, 71 Orio Alserio (BG)
SOFTWARE UNIVERSE
EUROMERCATO
Carrefour
ommezeta
BLUKIDS
www.eplus.it
PERDIDO
D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Acquileia 33/E 20021 Bollate (Mi) Tel. 02 38 .199 .200 Fax. 02 38 .199 .201
Il logo ATOMIC è un marchio registrato
Tutti i nomi e i loghi ivi presentati
appartengono ai legittimi proprietari

retrogaming

a cura di Fabrizio Pedrazzini
e-mail: brizio@sisinfo.it

DAVID **CRANE**

QUESTO MESE RETROGAMING SI OCCU-perà di uno dei più influenti ed importanti programmatori che la storia dei videogiochi abbia mai visto, delle sue opere (se così mi permettete di chiamarle) e, marginalmente, della società che fondò agli inizi degli anni '80 insieme ad altri suoi importanti colleghi. Quest'uomo è David Crane, la mente responsabile dello sviluppo di titoli come **Pitfall!**, **Little Computer People** e **Ghostbusters**.

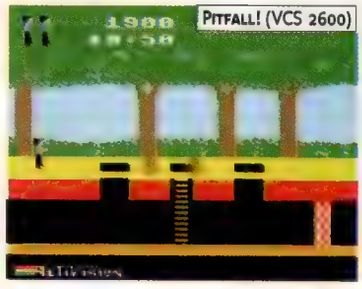
Crane iniziò la propria carriera di programmatore alla Atari, società in cui venne assunto poco più che ventenne alla fine degli anni '70 quando i videogiochi cominciavano ad assumere una certa importanza nella società americana. Inizialmente venne destinato allo sviluppo di giochi per l'allora neonato Atari 2600 per il quale programmò, nell'arco di pochi mesi dalla sua assunzione, **Outlaw**, **Slot Machine** e la conversione del *coin-op* **Canyon Bomber**. Contemporaneamente, vista la sua bravura e le indubbie doti tecniche, fu anche messo al lavoro sul progetto del sistema operativo dei computer Atari 400 e 800, sul quale lavorò insieme ad altri storici nomi quali Al Miller e Larry Kaplan.

Durante il 1980, all'interno della Atari iniziò una disputa che coinvolgeva la dirigenza ed i migliori programmatori. Questi ultimi lottavano per veder riconosciuto il proprio lavoro: in pratica chiedevano semplicemente che il nome dei responsabili comparisse sulla scatola del prodotto finale. Tutto ciò rappresentava un "fuori programma" per la società di Sunnyvale, i cui dirigenti prediligevano l'immagine societaria nel suo complesso all'immagine dei singoli, disincentivando in tal modo motivazione e coinvolgimento degli stessi.

Come fece giustamente notare Colin Covert in un celebre articolo pubblicato da *Hi-Res Magazine*, il fatto che i nomi dei programmatori fossero tenuti segreti era come se i nomi di Hitchcock, Coppola, Prince e John Lennon (giusto per citarne alcuni a caso) fossero stati nascosti al pubblico dai guru dell'industria cinematografica o musicale: in pratica l'industria dei videogiochi, pur nella crescente importanza economica, rimase per molti anni senza eroi propri!

La disputa fu lunga e in un certo senso violenta: alcuni dei programmatori iniziarono ad inserire segretamente le loro iniziali o i propri nomi in punti segreti dei giochi (famosi in questo divennero in particolare i programmatori di Imagic che arrivavano addirittura a sostituire elementi grafici di notevole importanza con le proprie iniziali), altri invece decisero di non scendere a patti lasciando le rispettive società. Quattro di loro, David Crane, Bob Whitehead, Larry Kaplan ed Alan Miller, invece di approdare a società concorrenti, decisero di fondare una loro *software house* che divenne a tutti gli effetti la prima società indipendente per lo sviluppo e la commercializzazione di *software* per piattaforme altrui. A questa società fecero seguito molte altre ma solo la loro, chiamata Activision, riuscì a superare, anche se non senza difficoltà, la crisi dovuta al *crash* dell'industria dei videogiochi, arrivando ai giorni nostri.

In breve tempo Activision divenne la più grande rivale di Atari per quanto riguarda la produzione di *software* per il 2600, commercializzando alcuni dei migliori titoli mai visti su questa macchina anche, e soprattutto, grazie alla notevolissima conoscenza che i programmatori degli stessi avevano dell'hardware. Uno dei capisaldi con cui la società venne fondata era quello di dare ogni credito ai singoli sviluppatori menzionando sulla scatola e sul libretto di istruzioni dei rispettivi giochi il nome ed una corta biografia.



David Crane, senza nulla togliere ai suoi illustri colleghi, fu forse il più influente tra i programmatori di Activision e creò delle vere e proprie pietre miliari della storia dei videogiochi. Dopo un inizio *soft* con titoli come **Dragster**, **Fishing Derby**, **Laser Blast**, **Freeway** e **Grand Prix** (tutti scarsamente originali, ma notevolmente giocabili), Crane ottenne il primo vero successo con **Pitfall!**, il titolo che può essere considerato il primo vero *platform* a scorrimento mai creato. Il gioco narrava le peripezie di Pitfall Harry, un archeologo alla Indiana Jones, alla ricerca di tesori nascosti in un'intricatissima giungla zeppa di pericoli quali sabbie mobili, serpenti, alligatori e liane che doveva utilizzare per superare alcuni ostacoli. La meccanica, di base semplice, era resa molto più interessante dal limite di tempo che Crane aveva fissato per la conclusione. Questa limitazione venne aggiunta verso la fine dello sviluppo dopo aver verificato nel *beta-testing* una certa facilità di completamento del titolo da parte dei giocatori più smaliziati senza l'intervento del pressante scorrere del tempo. Il limite temporale, entro lo scadere del quale si dovevano collezionare tutti i tesori sparsi negli schermi di gioco, costringeva invece i giocatori ad affrettarsi rendendo ancor più frequenti i possibili errori e più duraturo il titolo.

Pitfall!, distribuito nel 1982, divenne il

primo gioco di Activision a vendere più di un milione di copie (nella sola versione 2600!); venne in seguito convertito per molti altri sistemi all'epoca popolari: 5200, Intellivision, Colecovision, C64, i computer Atari ecc.

A questo enorme successo fecero seguito altri due *blockbuster*: **The Activision Decathlon** e **Pitfall II: The Lost Caverns**, entrambi distribuiti nel 1983.

Decathlon uscì nello stesso periodo in cui **Track 'n' Field** stava furoreggiando nelle sale giochi di mezzo mondo. Era in pratica una versione riveduta e corretta dello stesso, basata sul medesimo massacrante tipo di controllo. A questo gioco Crane lavorò per un lungo periodo (lo sviluppo iniziò difatti prima che **Pitfall!** fosse concepito). Di base vi era uno studio grafico fatto dallo stesso programmatore per ideare una *routine* grafica che potesse rendere realistico il movimento di corsa di un personaggio con l'ausilio delle limitate capacità grafiche del 2600. Sul medesimo studio venne concepito anche **Pitfall!**, ma fu solo con il gioco sportivo che Crane raggiunse un livello di realismo notevole per la tecnologia con la quale doveva lavorare. Il titolo percorreva fedelmente le dieci prove che sono alla base della disciplina atletica più dura tra quelle esistenti: dai cento metri fino ai 10.000, passando dal lancio del giavellotto, al lancio del martello, per arrivare ai salti, ecc. **Decathlon** divenne ben presto un successo, contribuendo a far entrare nella leggenda il nome di David Crane. Anche di questo gioco vennero prodotte parecchie versioni, ma per ovvi motivi di impraticità non ne venne mai prodotta una versione per Intellivision (sistema dotato di un *controller* assolutamente inadatto) nono-

CD Holder and SPACE case

contro le mamme che...

ROMPONO !!!

CD Holder
Porta CD PLAYSTATION ™
Struttura modulare estendibile
Un modulo contiene 24 cd

... ordina, archivia e proteggi i tuoi GIOCHI e le tue MEMORY CARD

* L. 16.900

SPACE CASE
Porta MEMORY CARD
Custodia RIGIDA A CD
contiene 4 ALLOGGI per conservare 4 MEMORY

* L. 9.900

D+ DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

* prezzo consigliato al pubblico

ORDINA-ARCHIVIA-PROTEGGI-PORTA

D+ CENTER LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte
da Brembate, 1 (BG)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno,
58 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerione,
12-14 (NA)

ETB
Via Roma 19, Velletri (RM)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
ELETTRODOMESTICI TV
Corso Belgio, 98 (TO)
MEDIASERVICE
Via C. Emanuele III, 25 (CN)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz 20, Tempio Pausana (SS)

SELENE CITTA' NEGOZIO
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECITTA'
Via Vallassina, 125 (MI)
IPER ORIO
Via Portico 71, Orio Al Serio (BG)
BABY PARK
Via Cesarea, 85R (GE)
DISCO PIU'
Via Quintilliano, 29 (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Cuneese, 2
Genola (CN)

GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33
Gallarate (VA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
G.G.INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12
Cesano Maderno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23

EUROMERCATO
SOFTWARE UNIVERSE

BLUKIDS upim www.upim.it
CENTRO COMMERCIALE emmezeta
Carrefour
MediaWorld
PERGIOCO

D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. ++39 2 38199.200 Fax. ++39 2 38 199.201

stante le numerose richieste dai fedelissimi della console Mattel.

L'anno dopo Crane stupì di nuovo la critica con **Pitfall II: The Lost Caverns**, che riprendeva il meccanismo di gioco del titolo precedente ampliando però il tutto con una maggior varietà di schermi e situazioni (tra queste si poteva anche utilizzare un palloncino per "volare" da uno schermo all'altro). In questo seguito l'archeologo Pitfall era alla ricerca della sua amata nipotina e di altri personaggi tutti dispersi nell'intricatissima serie di caverne sotterranee che danno il nome al gioco. Anche di questo titolo abbondarono le conversioni, tra le quali è giusto segnalare quella per 5200 che, una volta completato il gioco, permetteva di accedere ad una nuova mappa di gioco originale non presente nelle altre versioni. Harry Pitfall divenne così un'icona del suo tempo e, pur senza raggiungere la popolarità di personaggi come Pac-Man, riuscì a rimanere talmente popolare da meritarsi un'apparizione nelle sale giochi (con una speciale versione di **Pitfall II**, riveduta e corretta, sviluppata da Sega) e addirittura dei seguiti in tempi recenti: sul NES con **Super Pitfall 1** e **2**, sulle console a 16 bit con **Pitfall: The Mayan Adventure** e, addirittura, su Playstation con il recente **Pitfall 3D**.

Con il tristemente famoso *crash* dei videogiochi, l'industria dell'intrattenimento elettronico dovette affrontare un periodo nerissimo. Activision, pur non scomparendo come molte concorrenti, attraversò un lungo periodo di crisi che la costrinse a rivedere completamente obiettivi e produzione: l'interesse primario, precedentemente focalizzato sulle console, si spostò verso gli ormai popolarissimi *home computer* e lo stesso Crane scomparve dalla scena per un breve periodo per impratichirsi su una nuova piattaforma di sviluppo. Dopo essersi dedicato a lungo alle console Atari, si rivolse al computer più popolare dell'epoca, il Commodore 64, per il quale produsse alcuni titoli di notevole impatto che, inseriti nella *line-up* della Activision, all'epoca estremamente ricercata, contribuirono a mantenere alto il nome di questa storica *software house*.

La breve serie di titoli per il glorioso C64 iniziò nel 1985 con la pubblicazione di **Ghostbusters**, tratto dall'omonimo film e da tutti considerato come il primo *tie-in* cinematografico riuscito. Il gioco era indubbiamente difficile ma l'originalità, unita alla fedele riproduzione della trama del film ed alla stupenda colonna sonora (fedele riproduzione della canzone "tormentone" resa celebre dal film), resero possibile lo stupefacente successo sia a livello di vendite che di critica. Scopo del gioco era quello di arrivare allo scontro finale con il Marshmallow dopo aver catturato il maggior numero di fantasmi possibile, girando in auto per la città e potendo contare solo su un equipaggiamento limitato. All'inizio del gioco veniva messa a disposizione una piccola somma di denaro non sufficiente per l'acquisto di tutto il necessario alla conclusione del gioco, ma destinata ad aumentare grazie alla cattura dei fantasmi da parte dei quattro Ghostbusters. Questo permetteva di ottenere tutto l'equipaggiamento, tra cui diversi tipi di vetture e nuove armi.

Con **Ghostbusters** iniziò a tutti gli effetti una nuova era per Crane: da questo titolo lo sviluppo del gioco non venne più portato avanti in solitario, come in precedenza, ma con l'aiuto di un team di cui lui era leader. Da qui in avanti Crane diventò l'ideatore del gioco che poi veniva sviluppato e programmato insieme ad altri.

Il 1986 fu per Crane l'anno della consacrazione, ma anche quello che precedette il lento declino della sua popolarità: uscì difatti la versione per Commodore 64 di **Little Computer People**, il suo ultimo vero successo. Questo titolo confermò le sue grandi doti di visionario. Non solo Crane ideò il genere dei *platform game* a scorrimento, ma diede anche inizio, con **LCP**, ad un genere molto di moda in questi ultimi anni grazie a titoli come il recente **The Sims**. Quest'ultimo può in un certo senso essere considerato una versione riveduta e corretta di **LCP**; non che il gioco di Crane fosse allo stesso livello di complessità del titolo Maxis, ma in ogni caso alcuni dei punti fondamentali che lo hanno reso celebre erano alla base del vecchio titolo per C64 e sono oggi stati ripresi in grande stile. Il gioco non aveva un vero e proprio scopo: nell'unica schermata del titolo, lo spaccato di una casa a tre piani addobbata con ogni necessità, si poteva osservare la vita di uno strano personaggio (che nell'immaginazione avrebbe dovuto essere un piccolo abitante del computer, appunto) con il quale si poteva interagire scrivendo comandi, o meglio, vere e proprie lettere attraverso la tastiera. In pratica il giocatore diventava una sorta di amico di penna del protagonista del gioco (che in alcune versioni variava il nome ogni volta che si iniziava una partita) il quale ricompensava l'interesse mostrando la sua vita e scrivendo lettere di gratitudine.

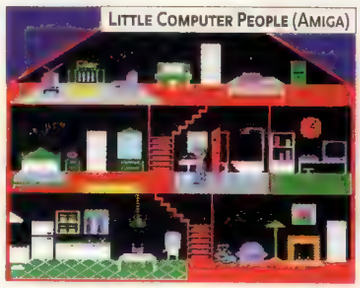
Pur con molti limiti, questo gioco, che precedeva di diversi anni la moda dei giochi "per guardoni", divenne la prima simulazione di crescita, divenuta poi un vero e proprio boom con il Tamagotchi e, più recentemente, con la mania di Pokémon. Un titolo strano, ma che comunque rimane una tappa fondamentale nella storia di questa giovane industria. La versione Amiga, uscita oltre un anno dopo, si dimostrò la più completa di tutte grazie a diverse aggiunte dell'ultima ora.

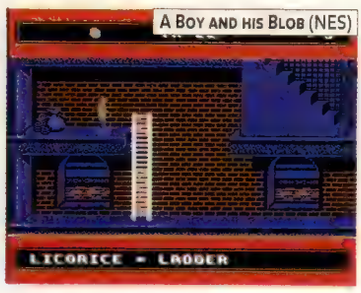
Come già detto, dopo l'uscita di **LCP** iniziò per David Crane un lento declino di popolarità. Il drastico cambiamento dell'industria, prima fatta di grandi uomini che lavoravano individualmente e poi divenuta adatta solo a gruppi di lavoro, oltre allo stravolgimento del mercato, lo costrinsero a prendere drastiche decisioni. Dopo un ultimo titolo per Activision, **Transformers** per C64, Crane divorziò da questa società che lui stesso aveva contribuito a fondare, per lanciare una nuova compagnia, la Absolute Entertainment che ben presto finì per diventare anch'essa una divisione di Activision. Dopo un paio di titoli sopra la media per 2600 e 7800, Crane ritornò sulla scena con due giochi: **A Boy and his Blob** del 1989 per NES ed il suo seguito, **The Rescue of Princess Blobette**, del 1990 per Gameboy. Anche in questo caso la particolarità dei giochi era la meccanica d'azione particolarmente originale: in entrambi i titoli bisognava comandare un ragazzino ed il suo blob, una sorta di informe fantasma grazie al quale si potevano fare alcune azioni impossibili in altro modo. L'originalità era nel modo in cui bisognava comandare il Blob: in pratica il ragazzino del titolo doveva farsi seguire e indurre il suo compagno all'azione lanciandogli dolci ed altri oggetti. Ciò rese il titolo molto complesso e, pur contando su parecchie recensioni entusiastiche, quest'*adventure* non riuscì comunque a sfondare come sperato.

Questi due titoli rappresentarono una sorta di canto del cigno per l'autore. Dopo un paio di titoli per Super NES tra cui segnalo l'ottimo **Amazing Tennis** (simulazione fortemente voluta da David, da sempre amante del tennis a cui giocava molto bene a detta dei suoi colleghi), Crane lasciò definitivamente Absolute alla Activision per percorrere nuove strade.

Oggi è Chief Technology Officier, nonché socio fondatore della Skyworks Technologies, una società specializzata nello sviluppo di prodotti multimediali, conosciuta soprattutto per il design di siti internet ad alta interattività. La sua creatività non si è perciò persa, ma è ora al servizio di un'altra tipologia di prodotti e ciò rappresenta una grande perdita per questa industria, troppo oberata dai seguiti e dalle scopiazzature di titoli di successo.

Diversamente dal solito, lascio la conclusione dell'articolo ad una citazione presa da un'intervista fattagli nel 1984 e che riassume splendidamente la figura di questo grande artista: *"creare un videogioco è per un programmatore un processo che porta all'eliminazione di tutte quelle idee che non sono adatte ad esso; allo stesso modo in cui uno scultore stacca pezzi di marmo da un blocco informe alla ricerca della statua in esso imprigionata".*





www.opinionleader.it

NOLAN N40. Il massimo del comfort.

Nolan N40 presenta: Marco Melandri (pilota 250cc.)
comodamente 'in piega' tra Alessia e Daniela (letterine di Passaparola).

Photo: Marco Craig

[N40]
comfort e sicurezza in 9 versioni
per 30 varianti colore.

www.nolan.it

NOLAN
Più di un casco.

game development

A cura di Adriano Avecone [aavecone@usa.net]

COME REALIZZARE UN **VIDEOGIOCO**: IL **SOFTWARE DI SVILUPPO** (2° PARTE)

IL MICROSOFT VISUAL STUDIO È L'AMBIENTE DI PROGRAMMAZIONE INTEGRATO PIÙ DIFFUSO ED UTILIZZATO. ESSO CONSENTE DI REALIZZARE APPLICATIVI, VIDEOGIOCHI E PROGRAMMI IN NUMEROSI LINGUAGGI.

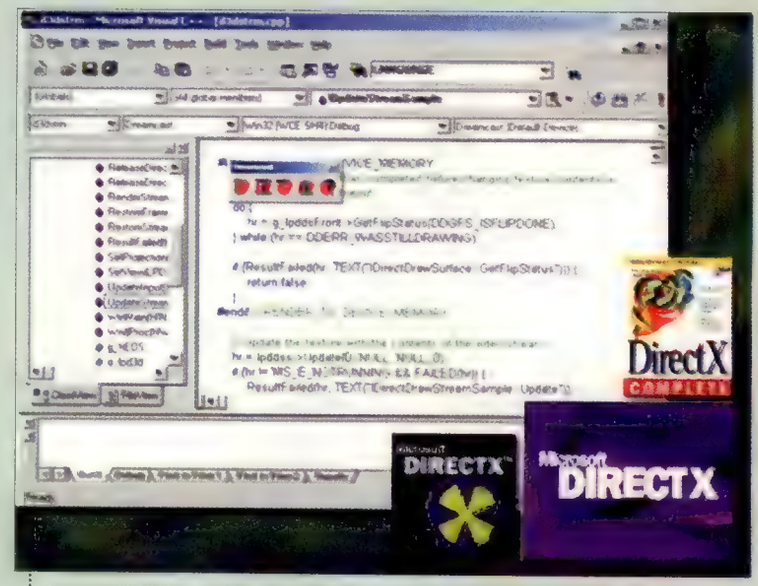
NELLO SCORSO NUMERO ABBIAMO analizzato le problematiche e gli aspetti relativi allo sviluppo di un videogioco in passato. Negli ultimi tre decenni del secolo scorso i limiti tecnologici ed i bassi capitali rendevano la realizzazione di un videogioco un'operazione molto complessa. Recentemente invece, grazie alla crescente potenza delle macchine da gioco, gli sviluppatori hanno potuto sfruttare una serie di *tool* e strumenti avanzati che hanno agevolato sensibilmente il *game development*.

I *videogame* attuali possono sfruttare potenze di calcolo e quantità di memoria impensabili pochi anni fa. Macchine dalle prestazioni di PlayStation2 erano fantascienza anche per i più illuminati profeti del videogioco e dell'informatica. Ciò ha comportato un'evoluzione fisiologica degli strumenti con cui realizzare un videogioco. In passato il codice era sviluppato in linguaggi complessi ed a basso livello come l'Assembler ed il Linguaggio Macchina. La grafica era prima realizzata "su carta" ed in seguito mediante rudimentali programmi di *paint*. Infine, la parte sonora era frutto di complesse operazioni sulle forme d'onda che generano i suoni. Tutto ciò, alla luce di quanto che vedremo in questo e nei prossimi numeri, rappresenta la gloriosa preistoria del *Game Development*.

IL SOFTWARE DI SVILUPPO ATTUALE: IL CODICE

Gli sviluppatori di progetti videoludici contemporanei possono contare su numerosi aiuti per quanto riguarda il codice. Quasi tutti i *videogame* attuali sono sviluppati mediante sofisticati linguaggi ed ambienti operativi che consentono ottime prestazioni e facilità di utilizzo. Linguaggi ad alto livello come il C (*Ci*) ed il C++ (*Ci plus plus*) rappresentano lo standard per lo sviluppo multimediale. Essi rappresentano un valido compromesso tra facilità di implementazione del codice e prestazioni. Il C ed il C++ sono idiomi informatici che, nonostante vantino prestazioni di tutto rispetto, risultano comunque inferiori in velocità di esecuzione rispetto a linguaggi "a basso livello" come l'Assembler e il codice macchina puro. Di converso, i linguaggi ad alto livello sono molto più semplici e potenti dal punto di vista strutturale, consentendo operazioni avanzate altrimenti impossibili. Un tempo il codice veniva inserito in memoria tramite semplici *editor* oppure attraverso il sistema operativo o il linguaggio BASIC incorporati nel sistema. Gli attuali ambienti di sviluppo sono dei *software* molto complessi, potenti e dotati di grandissime potenzialità. Oltre ad assistere il programmatore durante l'inserimento delle linee di codice, mediante tali *tool* è possibile effettuare molti controlli in tempo reale. E' possibile, ad esempio, controllare in maniera trasparente la sintassi e la coerenza dei dati mentre vengono inseriti, monitorare l'utilizzo delle risorse di sistema e gestire le parti sviluppate da terzi mantenendo aggiornato il codice principale. Inoltre il programmatore ha sotto controllo tutti i dati e le procedure di cui ha bisogno. Operazioni un tempo complesse e rischiose per il codice come il *debug* (modalità di eliminazione errori *runtime*) sono eseguibili in maniera semplice, interattiva e trasparente. E' persino possibile utilizzare *tool* che facilitino l'ottimizzazione del codice e che consentano di sfruttare al meglio le risorse di sistema. Mediante applicazioni dedicate, è possibile individuare quali porzioni di codice sono più performanti e quali invece lo appesantiscono, in modo da poter agire rapidamente sulle parti meno ottimizzate. Gli ambienti di sviluppo si sono evoluti anche in base alle crescenti necessità degli sviluppatori. Una quindicina di anni fa era necessario un solo programmatore per ogni videogioco. La struttura complessa dei linguaggi e la mancanza di ambienti integrati rendeva molto difficile persino l'inserimento di una *subroutine* realizzata da un altro sviluppatore. Titoli attuali come le serie di **Final Fantasy** e di **Resident Evil** sono realizzati ognuno da più di cento programmatori, il cui lavoro deve essere coordinato ed integrato alla perfezione. Per questo tipo di compiti esistono dei *software* specifici che mantengono il "cuore" del codice sempre aggiornato con le ultime versioni delle porzioni realizzate dagli altri programmatori (IA, interfaccia, punteggi, *input/output*).

L'utilizzo di ambienti di sviluppo avanzati e di linguaggi ad alto livello ha consentito un'alta integrazione del *software* multimediale e ludico con i sistemi operativi laddove programmando in codice macchina è necessario realizzare *ex novo* tutte le strutture normalmente messe a disposizione dai sistemi operativi residenti nei computer e nelle console. L'utilizzo di linguaggi *strutturati* come il C++ consente inoltre di sfruttare librerie, kit di sviluppo e *middleware*, facilitando lo sviluppo di software multimediale e ludico.



IL DIRECTX SDK DELLA MICROSOFT È IL KIT DI SVILUPPO PER VIDEOGIOCHI PIÙ DIFFUSO SU PC. TRAMITE TALI LIBRERIE È POSSIBILE GESTIRE TUTTI GLI ASPETTI DI UN GAME 2D E 3D.

I KIT DI SVILUPPO E LE LIBRERIE DI SISTEMA

Un programmatore di videogiochi dei primi anni Ottanta era costretto a conoscere i più profondi e nascosti aspetti della macchina che avrebbe ospitato il suo codice. Le probabilità di ottenere buone prestazioni e quindi prodotti validi erano proporzionali alla profondità della conoscenza del sistema da parte degli sviluppatori. Non esistevano aiuti di nessun tipo: i programmatori realizzavano da soli *tool* ed *utility* per semplificare alcuni aspetti dello sviluppo. Questo *modus operandi* consentiva la semplificazione del lavoro in base alle *precise* esigenze degli sviluppatori, ma rendeva difficile la conversione del lavoro verso altri sistemi. Inoltre, uno sviluppatore costretto a cambiare sistema doveva riprogrammare daccapo tutti i propri *tool*, perdendo tantissimo tempo. L'apprendimento di un sistema completamente nuovo comportava grosse difficoltà e perdite di tempo. Per superare questo tipo di inconvenienti sono state introdotte le *Librerie Dinamiche di Sistema* ed i *Source Development Kit* (SDK). Le librerie di sistema consentono di standardizzare un gran numero di procedure comuni alla quasi totalità degli applicativi. Grazie ad esse è possibile dettare uno standard per la programmazione sotto un determinato sistema operativo. Così facendo è possibile incentivare lo sviluppo di nuovo *software*, facilitare l'apprendimento e le modifiche necessarie per le revisioni del codice. Un esempio di librerie applicative è costituito dalle *Microsoft DirectX* di cui si avvalgono i PC con sistema operativo *Microsoft Windows*. Tramite tali librerie è possibile, utilizzando le medesime procedure, accedere a tutti i tipi di *hardware* multimediale disponibile. In questo modo non è più necessario conoscere ogni tipo di *hardware* nei dettagli per ottenere buone prestazioni: è sufficiente saper sfruttare le procedure contenute nelle *DirectX*. In questo modo è possibile abbattere drasticamente i tempi di sviluppo per concentrarsi maggiormente sulla struttura di gioco e la qualità visiva. L'aspetto negativo di tale sistema è però dato dalo sfruttamento parziale delle possibilità concesse dall'*hardware* che, con il tacito consenso dei produttori, costringe l'utenza PC a continui e costosi aggiornamenti. Gli sviluppatori non possono conoscere a priori la configurazione della macchina su cui "girerà" il proprio codice. Le console, al contrario, hanno un *hardware* "fisso" che una volta conosciuto può essere sfruttato fino al limite. Per questo motivo i giochi su console vantano prestazioni più alte di quelli su PC in relazione al livello tecnologico dell'*hardware* su cui funzionano.

Gli SDK possono essere definiti come un insieme di procedure ad altissimo livello (realizzate o meno tramite librerie di sistema). I Kit di sviluppo forniscono ai programmatori grosse parti di codice già sviluppato. In questo modo è possibile abbattere drasticamente i tempi di lavorazione per tutte le applicazioni per le quali sia possibile avvalersi di un SDK. Un ottimo esempio di SDK è costituito dal *Microsoft DirectX Source Development Kit*, che fornisce agli sviluppatori un sistema completo per la realizzazione di videogiochi commerciali. Con il DirectX SDK è possibile avere a disposizione un motore 3D completo, un sistema di rilevamento delle collisioni, un gestore di modelli, *texture* ed animazioni e tutto il necessario per realizzare un titolo competitivo. Questa modalità di sviluppo è denominata *Retained Mode*, e grazie ad essa realizzare un videogioco diventa quasi come utilizzare un kit di montaggio (da cui *Source Development Kit*). Il *Retained Mode*, però, ha il difetto di accedere all'*hardware* con una tecnica *software* molto generica, ottenendo prestazioni molto basse. Infatti uno dei principi base nello sviluppo del *software* (che abbiamo incontrato parlando di Assembler e L/M) è che quanto più si lavora a basso livello (e cioè "vicini" all'*hardware* o, come si dice in gergo, "vicini al metallo") tanto più le prestazioni saranno alte. Il *retained mode* è un esempio di come sia possibile facilitare in maniera estrema il lavoro degli sviluppatori, restringendo però l'utilizzo di tale modalità ad usi molto semplici oppure per scopi didattici. Il DirectX SDK offre anche la possibilità di sfruttare maggiormente l'*hardware* utilizzando il cosiddetto *Immediate Mode*. Per tale modalità è necessario possedere un maggiore livello tecnico di programmazione poiché bisogna realizzare *ex novo* molti dei *tool* disponibili in *Retained Mode*. In *Immediate Mode* si dispongono comunque di numerosi strumenti che eliminano i tanti problemi di standardizzazione dell'*hardware*. La quasi totalità di videogiochi per PC è realizzata in questa modalità.

La differenza che passa tra il primo Ridge Racer ed i mirabolanti Gran Turismo 2 e Ridge Racer Type 4 è tale da far dubitare che girino tutti sul medesimo sistema.

Il DirectX SDK è solo un esempio di Kit di sviluppo *software*. Sul mercato esistono numerosi kit utilizzabili per diversi scopi. Si va dagli *engine* 3D completi ai kit per realizzare *plug-in* per le applicazioni più disparate, fino a sistemi completi di sviluppo per *upgradare* i sistemi operativi. In virtù dei ritmi produttivi odierni, l'utilizzo degli SDK è diventato quasi obbligatorio. Persino alcuni sviluppatori di *videogame*, i principali utilizzatori di SDK, hanno rilasciato dei kit di sviluppo propri che consentono a terzi di sfruttare (dietro congruo compenso) la tecnologia da loro sviluppata.

Esistono strumenti del genere anche su console. Sony fornisce agli sviluppatori ufficiali PlayStation una serie di programmi e dispositivi *hardware* che consentono di facilitare la realizzazione di giochi ed applicazioni. Si tratta di software di sviluppo e *middleware*, tra cui il mitico *Performance Analyzer*, che consentono di sfruttare l'SDK fornito da Sony oppure di facilitare la programmazione a basso livello della macchina. I primi giochi PlayStation erano realizzati tramite tale SDK che, risolvendo i numerosi problemi dell'*early developers*, ha permesso la commercializzazione dei primi *software* insieme alla console. Il prezzo da pagare era l'impossibilità di sfruttare a fondo la macchina. Per rendersi conto di ciò basta confrontare il primo **Ridge Racer** con **Ridge Racer Type 4** o **Gran Turismo 2**.

Il kit di sviluppo è costituito anche da una parte *hardware*, vale a dire una PlayStation speciale di color blu ed alcuni cavi speciali di collegamento. In questo modo è possibile "scaricare" il codice dalla memoria del PC a quella della console per verificarne l'effettivo funzionamento. Anche per PlayStation2 esiste un kit di sviluppo dal criptico nome di *Tool*. Soltanto grazie ad esso è stato possibile realizzare i vari **Ridge Racer V**, **Kessen** e **Street Fighter EX3** in tempo per il 4 marzo. Le *softco* hanno ricevuto, circa un anno fa, tutto l'*hardware* e *software* necessario per sfruttare, seppur in minima parte, il nuovo sistema Sony.

NEXT MONTH

Nel prossimo numero ci occuperemo dell'elemento *software* più importante nello sviluppo di un gioco, vale a dire il sistema operativo. Scopriremo quali sono i più diffusi, come funzionano, quali sono i più potenti e quali i più instabili. Vedremo inoltre in cosa differiscono i sistemi operativi su computer e su console, e quali inconvenienti *hardware* e *software* rendono i videogiochi su computer inferiori per ceri versi a quelli su console. Ci occuperemo anche degli altri *software* di sviluppo ed in particolare inizieremo la scoperta dei programmi e dei *tool* che consentono di realizzare le meraviglie grafiche che quotidianamente ammiriamo nei nostri amati viggì.

game design diary

A cura di **Paul O'Connor**
Senior Game Designer Oddworld Inhabitants
feedback: gamedev@tin.it

PART FOUR: **THE MORAL OF THE STORY**

Col procedere della massificazione del *videogame*, una delle questioni che dobbiamo affrontare concerne la violenza nei videogiochi. Sebbene la violenza rappresenti un ingrediente tipico dell'intrattenimento sin dall'epoca di "Ook ha ammazzato Ogg" sulle pareti dei cavernicoli, non c'è dubbio che quella presente nei videogiochi odierni sia più realistica, viscerale e più diffusa di quanto non sia in qualsiasi altra forma di intrattenimento elettronico massivo.

Mettendo da parte il dibattito in merito all'influenza della violenza sul comportamento del fruitore nella vita reale, ed assumendo che presentare la violenza in modo sensato ed appropriato sia una scelta responsabile, come ha intenzione Oddworld di affrontare la questione nei suoi prodotti?

Una breve lezione di storia: Non c'è dubbio che i nostri precedenti giochi, **Abe's Oddysee** e **Abe's Exoddus** fossero in parte cruenti. Molti Slig sono stati visti dilaniati da proiettili o bombe. Slogs, Paramiti e Scrabs non facevano prigionieri, e i patetici Mudokon cadevano spesso vittime di creature crudeli o triturati e trasformati in alimenti tipo *Mudokon Pops* o *Soulstorm Brew*.

Ciononostante non mi sento di dire che **Oddysee** ed **Exoddus** fossero violenti. Abe non usa nessun'arma da fuoco. Il più delle volte il nostro eroe è in fuga da cose considerevolmente più violente di lui. E, ancor più importante, **Oddysee** ed **Exoddus** non erano giochi *crudeli*. Certo, le esplosioni non mancavano, ma non c'è ombra di quel sadismo presente invece nella maggior parte degli odierni sparatutto in soggettiva. Conoscete il genere: sparate alle ginocchia del nemico, lo vedete inginocchiarsi invocando pietà, lo afferrate per la spalla ed un brivido lo attraversa, quindi gli piantate un proiettile in fronte e lo vedete accasciarsi come un sacco di patate.

Ad ognuno il suo, ma quel tipo di *gameplay* mi inquieta. Di certo non vorrei che i miei figli giocassero a questo genere di giochi, ma non dipende da me la scelta operata da chi compra. Quello che possiamo fare è offrire un'alternativa ed incoraggiare i giocatori a scegliere responsabilmente... esattamente ciò che abbiamo fatto nei nostri precedenti giochi e che stiamo cercando di enfatizzare in **Munch's Oddysee**. Abbiamo sempre visto i nostri giochi come una sorta di *toy sets*, ambienti in cui sia possibile ricavare divertimento impiegando a piacimento gli elementi dati. Sebbene vi siano una storia e degli obiettivi precisi, incoraggiamo il giocatore a prendersi il suo tempo, esplorare lo scenario e sperimentare differenti approcci alla risoluzione dei problemi.

Per esempio, supponiamo che io vi dia un masso e vi ponga dinnanzi ad una grotta all'interno della quale c'è un Mudokon impossibilitato ad uscire perché ostacolato da una mina. Avreste diverse alternative:

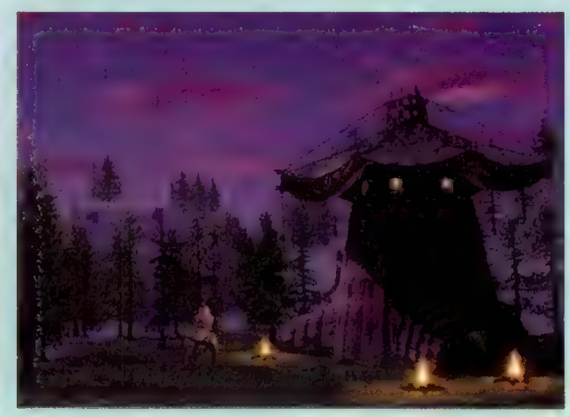
1. Il giocatore indifferente ignora il Mudokon e prosegue per la sua strada.

2. Il giocatore aggressivo userà l'interfaccia *GameSpeak* per richiamare il Mudokon verso di sé in modo da fargli calpestare la mina mandandolo all'aria in mille pezzi.

3. Il giocatore compassionevole farà brillare la mina lanciandoci sopra la roccia e quindi salverà il Mudokon.

Tutte e tre queste alternative sono valide. Noi offriamo giocattoli. E' il giocatore a scegliere cosa farci.

Ma le scelte implicano delle conseguenze, ed è a questo punto che entra in gioco il nostro *Quarma*. I nostri prodotti precedenti offrivano risultati differenti in funzione del comportamento del videogiocatore dal punto di vista morale. La cosa migliore da fare era completare il gioco senza essere né troppo caritatevoli né troppo maligni, ma c'erano anche finali differenti per i giocatori "buoni" e quelli "cattivi". Abbiamo incoraggiato gli utenti a sforzarsi per ottenere il finale buono ricompensandoli col miglior filmato, ma abbiamo anche ricompensato chi volesse ottenere il finale malvagio (obiettivo decisamente ostico) con poteri speciali (per scoprire quali sono dovete giocare ai nostri giochi...).



In **Munch's Oddysee** stiamo cercando di espandere questa "meccanica della moralità". Il giocatore avrà maggior potere decisionale e dovrà affrontare scelte più difficili. Salvare i Mudokon o rinchiuderli in una fabbrica per produrre una nuova, fichissima arma? Proteggere una foresta incontaminata o raderla al suolo per ricavare la legna necessaria alla fabbricazione di una potente macchina da guerra? Ogni scelta operata dal giocatore non solo determina l'esito del gioco, ma anche le reazioni degli altri abitanti presenti del mondo di **Munch's Oddysee**. La reputazione, sia essa buona o cattiva, viaggia veloce in Oddworld.

Sebbene le scelte morali possano sembrare futili, il nostro sistema *Quarma* ci permette di porre maggiore attenzione sui comportamenti e le abitudini sociali degli *Inhabitants*. Ogni creatura è governata dai suoi precipui bisogni fisiologici ed emozionali. I nostri personaggi piangono, ridono, mentono, si sacrificano, scappano, si nascondono, o rispondono con inaspettato coraggio in funzione di cosa gli viene dettato dal proprio sistema emotivo. Il risultato consiste nella trasformazione degli *Inhabitants* da un semplice insieme di strumenti o obiettivi, in creature "vive" capaci di gestirsi autonomamente e di stimolare reazioni emotive da parte del videogiocatore.

Vedete, se i nostri giochi vi divertono lasciandovi col desiderio di volerne ancora, allora abbiamo fatto il nostro lavoro. Ma se riescono anche a farvi riflettere e a farvi considerare questioni morali, allora tanto meglio...

Paul O'Connor
[31.03.2000]

Sedetevi Comodi!

MC2

Dual Force Color Pad

Dual Force
Wireless Controller

Mad Catz

ALTA TECNOLOGIA
PER PLAYSTATION

PER PLAYSTATION

ORA, TUTTO DIPENDERA' DA TE. MC2 ti da tutto, con la nuova tecnologia AccuDrive™ avrai la calibrazione elettronica del volante e la tua velocità di gara in tempo reale. Il design avveniristico della base è stato ergonomicamente progettato per appoggiarsi stabilmente sulle tue gambe. La pedaliera antiscivolo sarà ancorata al pavimento come nella scocca del tuo Bolide. Adesso se finirai fuori pista sarà solo colpa tua!

Distribuito da

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

ASSISTENZA TECNICA e-mail: tech@3dplanet.it - tel. 024886711 - fax 0248867137

3D PLANET SPA - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137

e-mail: info@3dplanet.it - www.3dplanet.it

on line

SPUNTARLA SUL
XBR-S
SUPER SPORT
La Famiglia è tutto.
HONDA
www.hondaitalia.com
www.honda-eu.com

HONDA
HONDA

TEKKEN TAG TOURNAMENT [PS2]

Namco ci ha abituato a conversioni fedeli e ricche di contenuti rispetto alle proprie controparti a gettoni. A giudicare dalla veste grafica **Tekken Tag Tournament** non fa eccezione, ma sarà sufficiente a rilanciare un picchiaduro ancora legato a canoni ormai sorpassati?

Versione:	Giapponese
Casa:	Namco
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Picchiaduro

DURANTE I COLPI COMBINATI I PERSONAGGI SI LIMITANO A PASSARSI L'AVVERSARIO A VICENDA.

DISTRIBUITO NELLE SALE GIOCHI DURANTE l'estate dello scorso anno, **Tekken Tag Tournament** consisteva in una versione migliorata di **Tekken 3**, del quale impiegava sia l'*hardware* che il motore grafico. Esteticamente identico al suo *prequel*, **TTT** si differenziava solo per una scelta più ampia di personaggi, l'introduzione della modalità d'incontro a squadre ed un migliore bilanciamento della meccanica di gioco: innovazioni sufficienti per esaltare gli appassionati della saga, ma non per destare l'attenzione dell'utenza comune. Il parziale successo ottenuto in sala giochi, unito alla maggiore richiesta di memoria rispetto a **Tekken 3**, avevano convinto Namco a convertire il gioco direttamente per la nuova console Sony: una scelta che non solo avrebbe permesso di rendere più gradevole l'estetica del gioco, ma che avrebbe assicurato dati di vendita più confortanti, soprattutto completando il gioco entro la data di debutto della console. Per questo motivo si è dato il via al processo di conversione pochi mesi dopo l'uscita del *coin-op*, nonostante gli sviluppatori Namco non avessero ancora preso piena confidenza con il complesso *hardware* di PS2. A causa di un ritardo che non ha trovato ancora giustificazione da parte del team di sviluppo, l'appuntamento con il 4 marzo è stato mancato di circa un mese: un posticipo che, sebbene abbia messo in diretta concorrenza **TTT** con **Dead or Alive 2** di Tecmo, non ha influito negativamente sulle vendite del gioco, che hanno raggiunto le 400.000 copie in appena quattro giorni. Ma dietro a questo successo iniziale vi è solo l'immensa attrazione dei giapponesi per **Tekken** e PS2 oppure un'effettiva qualità del prodotto?

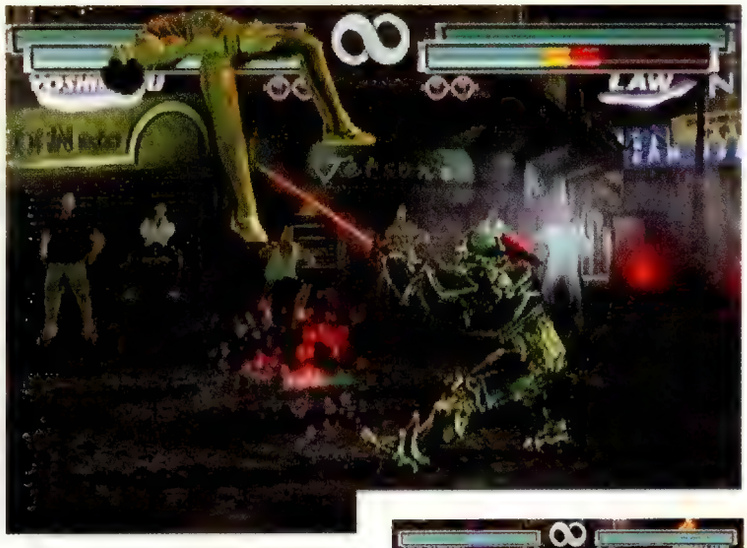
THE DREAM MATCH OF IRON FIST

Differentemente da quanto avvenuto nei primi capitoli, **TTT** è completamente privo di una storia che giustifichi i combattimenti del gioco: sarebbe infatti difficile spiegare la ragione della partecipazione al torneo di personaggi morti o ritirati nelle passate edizioni del gioco. Il nuovo Iron Fist Tournament vede infatti il ritorno di numerosi volti noti non inclusi in **Tekken 3** per un totale di 34 personaggi. Questi comprendono: Kunimitsu, Jun, Kazuya, Wang, Armor King, Ganryu, Michelle, Baek, Bruce, Jack 2, Prototype Jack, Roger, Alex, Devil Kazuya e Angel. Mancano, almeno per quanto ci è dato sapere, il dottor Bosconovich ed il piccolo mangasauro Gon, sacrificato probabilmente per evitare di rinnovare il pagamento dei diritti di utilizzo al suo autore. L'unica presenza inedita è costituita dal boss Unknown, una ragazza accompagnata dallo spirito di un licantropo, che può utilizzare tutte le mosse presenti nel gioco. Se da una parte aver a disposizione la maggior parte dei personaggi della saga sarà sicuramente fonte di gioia per gli appassionati, una così scarsa fantasia nella scelta del cast può indispettire non poco chi ha ormai completamente assimilato le loro tecniche. Una volta apprese le cinque o sei mosse aggiunte in questo episodio, non troverete altri spunti per approfondire il loro stile di combattimento.

CHI NON PICCHIA IN COMPAGNIA...

La modifica principale apportata al gioco è il *Tag Team System* grazie al quale, premendo il pulsante apposito, si alternano in campo i due combattenti che compongono la propria squadra. Per questo motivo il numero delle barre dell'energia vitale visualizzate nella parte alta dello schermo è cresciuto a due per lato. Come avviene in altri titoli simili, ad esempio **Marvel vs Capcom**, il personaggio messo a riposo può recuperare una parte del danno subito: la quantità di energia persa rigenerabile durante la sosta è indicata mediante un colore differente. Dato che è sufficiente l'azzeramento di una delle due barre dell'energia vitale dei personaggi per terminare l'incontro, lo scambio dei ruoli assume un'importanza vitale: riuscire a recuperare anche un briciolo di energia può segnare la differenza tra vittoria e sconfitta. Frequenti scambi possono però portare l'effetto contrario, in quanto durante l'ingresso o l'uscita dall'arena i personaggi sono totalmente vulnerabili. Il fattore strategico offerto dal *Tag System* però si ferma qui. A differenza di **Dead or Alive 2**, la collaborazione tra i due combattenti è piuttosto limitata: laddove nel picchiaduro Tecmo è possibile alternarsi nell'esecuzione di *combo* ed eseguire spettacolari colpi speciali contemporaneamente, in **TTT** i personaggi si limitano a passarsi l'avversario dopo averlo colpito con una mossa speciale. A questa tecni-

ca, chiamata *Tag Combination*, si aggiungono alcuni colpi segreti disponibili unicamente con determinate coppie di combattenti unite da legami di parentela o amicizia. Il miglioramento alla meccanica di gioco portato dal *Tag System* si riduce quindi alla gestione dell'energia vitale dei personaggi senza offrire i medesimi elementi strategici che caratterizzano i picchiaduro a squadre più evoluti. Se si esclude il suddetto sistema ed una riduzione dell'eccessiva efficacia di certi colpi, **TTT** si gioca esattamente come il suo predecessore. Aspettatevi quindi una capacità di movimento laterale ridotta a semplici schivate, colpi speciali che richiedono un'esecuzione veloce e precisa per poter essere effettuati ed un'infinità di *combo* tramite le quali investire i propri avversari di pugni e calci. Se amavate lo stile di gioco di **Tekken 3** non troverete motivi che vi faranno detestare il suo *sequel*, se lo odiavate non scoprirete nulla che vi porterà ad apprezzarlo...



TRAMITE LA PRESSIONE DEL TASTO R3 UNKNOWN PUÒ ALTERNARE L'USO DI TUTTE LE TECNICHE PRESENTI NEL GIOCO.

LA MODALITÀ DI ADDESTRAMENTO PERMETTE DI VISIONARE L'ESECUZIONE DI TUTTE LE TECNICHE.

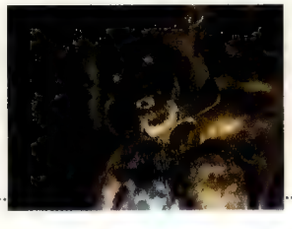
IL FINALE DI UNKNOWN È L'UNICO NON REALIZZATO IN *REAL TIME*.

NAMCO STRIKES BACK

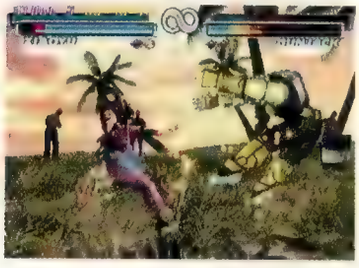
Namco è sempre stata conscia della longevità non eccessiva dei propri titoli *arcade*; per questo motivo ha sempre cercato di arricchire le sue conversioni con elementi aggiuntivi che sostenessero l'interesse del giocatore. A causa del ridotto tempo a disposizione, il corredo di extra di **TTT** non è così ricco come quello offerto da **Tekken 3**, ma è comunque superiore a molti altri picchiaduro. Per cominciare solo 20 dei 34 personaggi contenuti nel gioco sono disponibili sin dall'inizio: la restante parte deve essere sbloccata terminando l'*Arcade Mode* più volte con combattenti differenti. Le sequenze introduttive comprendono due filmati in *full motion* e due animazioni in tempo reale. Le prime, caratterizzate sempre dall'elevato standard qualitativo degli artisti Namco, sono costituite dalla presentazione del *coin-op* e da una nuova sequenza d'apertura realizzata appositamente per la conversione. Le seconde mostrano una serie di colpi di arti marziali eseguiti inizialmente dai personaggi umani del gioco ed in seguito dalla componente faunistica della rosa di combattenti disponibili. La mancanza di tempo a disposizione ha permesso a Namco di produrre una sola sequenza finale in CG, dedicata al boss del gioco Unknown: i finali rimanenti sono realizzati interamente con il motore grafico del gioco. Per quanto brevi, poco ispirate ed accompagnate sempre dalla medesima colonna sonora, le animazioni realizzate da Namco permettono di godere appieno il livello di dettaglio e l'incredibile espressività facciale dei personaggi non apprezzabile durante i combattimenti. Come avveniva in passato, sequenze iniziali, finali e musiche sono accessibili direttamente attraverso un apposito *Theatre Mode*. Oltre all'*Arcade Mode* sono disponibili numerose altre modalità di gioco che comprendono la possibilità di giocare uno-contro-uno come nei precedenti **Tekken**, *Versus Mode*, *Time Attack*, *Survival*, *Team Battle* e *Practice*. La modalità di addestramento è decisamente più completa di quella precedente: essa comprende infatti opzioni per allenarsi nella concatenazione di mosse speciali e nelle famigerate *10 Hit combo*, oltre a darvi la possibilità di veder eseguite automaticamente tutte le mosse del gioco. Alle modalità a squadre possono partecipare fino a quattro giocatori contemporaneamente tramite il nuovo *multitap* di PlayStation2. Non poteva mancare il sottogioco rappresentato questa volta dal *Tekken Bowl Mode* con il quale potete divertirvi ad abbattere birilli raffiguranti il volto di Heihachi: per quanto lontano dall'essere una simulazione di bowling realistica (la fisica di gioco è piuttosto discutibile), il *Bowl Mode* costituisce un allegro passatempo insospettabilmente coinvolgente. Decisamente meno interessante il *Gallery Mode* che, differentemente da quanto il nome possa portare a credere, non è una galleria di illustrazioni, ma un'opzione che permette di catturare fino a 12 schermate di gioco mettendo in pausa il combattimento per poi salvarle su *memory card*. "Inutile" è l'aggettivo più educato che ci viene in mente...

FOR YOUR EYES ONLY

Imitando quanto fatto per la conversione Dreamcast di **Soul Calibur**, Namco ha apportato numerose modifiche al motore grafico originale che impallidisce di fronte all'incredibile livello di dettaglio raggiunto dalla versione PS2 di **TTT**. Sebbene inizialmente i personaggi possano apparire meno complessi rispetto a quelli di **Dead or Alive 2**, soprattutto a causa della minore varietà delle animazioni, ad un più attento esame si può notare un livello di realismo mai raggiunto da un picchiaduro poligonale casalingo. A differenza di **Soul Calibur**, dove l'aumento della resa grafica dei personaggi è stato ottenuto principalmente migliorando la qualità delle *texture*, in **TTT** Namco ha optato per l'incremento del numero di poligoni che compongono il modello dei personaggi ed un più attento utilizzo delle fonti di luce. E' assolutamente incredibile il modo in cui è stata scolpita la muscolatura dei personaggi, le cui numerose parti in rilievo sono messe in risalto dai riflessi di luce proiettati sui loro corpi. Le



Coin-op (a sinistra) vs PS2 (a destra): il maggiore dettaglio di personaggi e fondali appare evidente.



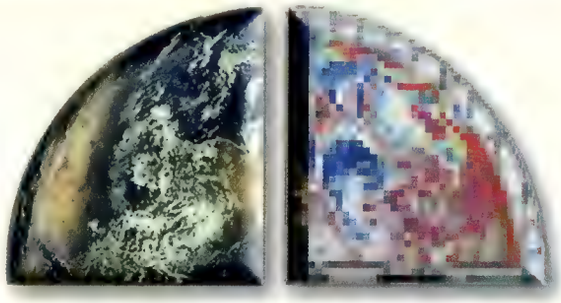
Le sequenze finali in *Real Time* esaltano la complessità dei modelli poligonali dei protagonisti.

differenti sezioni del corpo non solo sono saldate in modo perfetto, ma si flettono e distorcono con eccezionale realismo. Altrettanto impressionanti le animazioni degli abiti e le espressioni facciali, la cui qualità appare particolarmente evidente nelle sequenze finali generate in tempo reale. All'incredibile livello di definizione che caratterizza i personaggi non corrispondono però animazioni di pari efficacia: "riciclate" dal *coin-op* per circa il 40%, queste non offrono la medesima capacità di adattamento ad ogni situazione di gioco come quelle presenti in **Dead or Alive 2**. Un altro elemento del motore grafico ad avere subito notevoli miglioramenti riguarda i fondali: il terreno di gioco non è più ricoperto da una semplice *texture* ma presenta rilievi, superfici che riflettono l'ambiente circostante e persino ciuffi d'erba animati, sporgenze rese ancor più credibili dal diverso comportamento di luci e ombre che si riflettono in modo differente seguendo le asperità del terreno. Le semplici strutture poligonali che adornavano il fondale del *coin-op* sono state sostituite da scenari più complessi che vantano numerosi elementi animati: tra questi il più evidente è il pubblico che assiste allo scontro, i cui personaggi sono modellati usando dai 250 a 800 poligoni. Per quanto le loro animazioni seguano *pattern* prefissati, l'effetto ottenuto è comunque molto convincente: troverete infatti persone che passeggiano, soldati di guardia che si muovono ruotando il proprio fucile e addirittura elicotteri che decollano e atterrano. Purtroppo però ci troviamo di fronte a un semplice miglioramento cosmetico del fondale del *coin-op*: l'arena di gioco non offre nessuna interazione con i personaggi e prosegue all'infinito da entrambi i lati. Di conseguenza si nota una discrepanza tra lo scorrimento del terreno e quello dello sfondo, che contrasta con il realismo di quest'ultimo. Un motore grafico di tale fattura non poteva che vantare un'ampia gamma di effetti speciali quali i lampi di luce provocati dal sole, la distorsione dell'immagine provocata dalla spada di Yoshimitsu e le scariche di energia che accompagnano alcuni colpi speciali. Fluidità e velocità di gioco si attestano su ottimi livelli senza dar segno di cedimenti, nemmeno negli *stage* più ricchi di elementi poligonali ed effetti grafici. Persino il consueto problema della mancanza di *anti-aliasing* è meno evidente del solito, caratteristica che lascia sperare in un'eliminazione del problema non appena gli sviluppatori avranno accumulato più esperienza con l'*hardware* PS2. L'accompagnamento sonoro è nuovamente costituito da brani techno dalla qualità incostante e spesso fastidiosamente ripetitivi. Buoni gli effetti sonori, mentre i campionamenti vocali sono totalmente assenti, elemento quest'ultimo in cui **DoA2** appare decisamente più curato. **TTT** è lontano dall'essere la *killer application* che molti ingenuamente speravano. Si tratta semplicemente della conversione estremamente curata di un *coin-op* dalla struttura di gioco ancora legata a regole rese antiquate da titoli più evoluti quali **Virtua Fighter 3**, **Soul Calibur** o **Dead or Alive 2**. Pretendere da Namco in soli otto mesi uno sconvolgimento totale della meccanica di gioco con ambientazioni interattive e un rinnovamento della rosa dei personaggi sarebbe stato quantomeno utopistico. Nonostante dal punto di vista grafico **TTT** sia uno dei titoli più sofisticati tra quelli disponibili per console, allo stato dei fatti rimane comunque il classico **Tekken**. Se per voi la sua meccanica di gioco non ha più segreti il rischio è che diventi presto una semplice *tech demo* da mostrare con orgoglio agli amici, almeno fino a quando usciranno i primi titoli che sfrutteranno meglio le capacità della macchina.

Diego Cortese

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

GRAFICA: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

SALDI SALDI SALDI SALDI SALDI

SONY PLAYSTATION

MORROW NEVER DIES	89000
360 THREE SIXTY	29000
40 WINKS	89000
ACTUA ICE HOCKEY 2	49000
ACTUA POOL	49000
ACTUA SOCCER PLAT.	39000
ADIDAS POWER SOCCER 2	39000
ADIDAS POWER SOCCER PLAT.	39000
AIRONAUTS	29000
ALL STAR TENNIS	49000
ALUNDRA 2 USA	129000
ANNA KOURNIKOVA TENNIS	79000
APE ESCAPE	49000
APOCALYPSE	59000
ATTACK OF SOUCERMAN	29000
BASS LANDING + CANNA	139000
BEATMANIA + CONTROL	149000
BIG AIR SNOWBOARDING	49000
BLOOD LINES	29000
BOMBERMAN	49000
BOMBERMAN FANTASY RACE	49000
BRAVO AIR RACE USA	29000
BREATH OF FIRE 3	49000
BROKEN SWORD 2	79000
BUGGY	29000
BUG'S BUNNY	59000
BUG'S LIFE	49000
BUSHIDO BLADE	79000
BUST A MOVE 2 PLAT.	49000
C1 CIRCUIT JAP	29000
C3 RACING	49000
CARMAGEDDON	79000
CASPER	59000
CASTELVANIA	59000
CASTROL HONDA SUPERBIKE	79000
CHAMPIONSHIP BASS	89000
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	89000
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS USA	49000
CHESSMASTER 2	89000
CINA	79000
CLOCK TOWER 2 USA	79000
COMMAND & CONQUER RETALATION	49000
CONSTRUCTOR	59000
COOL BOARDERS 2 PLAT.	49000
CRASH BANDICOOT 3	49000
CRASH BANDICOOT PLAT.	49000
CRASH TEAM RACING	89000
CRISIS CITY JAP	39000
CROC 2	79000
CYBERTIGER	89000
DARK MESSIAH JAP	49000
DARKLIGHT CONFLICT	29000
DAVIS CUP TENNIS	49000
DEAD OR ALIVE	79000
DEATHTRAP DUNGEON	59000
DEMOLITION RACER	59000
DESTREGA	59000
DESTRUCTION DERBY 2 PLAT.	49000
DIE HAR TRILOGY PLAT.	49000
DINO CRISIS	89000
DISCWORLD 2 USA	29000
DODGEM ARENA	59000
DRACULA	99000
DREAMS	49000
DRIVER	79000
EAGLE ONE	89000
EHRGEIZ	89000
EVE THE LOST ONE JAP	79000
EVERYBODY GOLF 2	59000
EXPLOSIVE RACING	49000
EXTREME 500	89000
EXUMED	59000
F1 2000	89000
F1 GRAND PRIX	89000
FATAL FURY WILD AMBITION JAP	79000
FEAR EFFECT (ITA)	89000
FIFA 2000	89000
FIFA 96 PLAT.	39000
FIFA 99	49000
FIGHTER MAKER	89000
FINAL FANTASY 7 PLAT.	49000
FINAL FANTASY 8	99000
FISHERMAN'S BAIT	69000
FISHERMAN'S BAIT 2	95000
FORMULA 1 97	39000
FORMULA 1 99	59000
FORMULA 1 RACING UBISOFT	59000
FORSAKEN	29000
FRONT MISSION 3 USA	129000
GALAXIAN 3 JAP	29000
GALLOP RACER USA	79000
GLOBAL DOMINATION	49000
GLOVER	89000
G-POLICE 2	79000

SONY PLAYSTATION

GRAN TURISMO 2	89000
GRAND STREAM SAGA	49000
GRANDIA	95000
GTA 2 + MEMORY	59000
GTA LONDON	39000
GUNDAM BATTLE MASTER 2 JAP	79000
GUNDAM BATTLE MASTER JAP	49000
GUNDAM G-GENERATION	79000
GUNGAGE	59000
HEART OF DARKNESS PLAT.	49000
HERCULES PLAT.	49000
HUGO 2	59000
I.PUFFI	79000
INDY 500	49000
INT.TRACK & FIELD 2	95000
INT.TRACK & FIELD PLAT.	49000
INTERNATIONAL MOTO X	49000
ISSPRO EVOLUTION	99000
JADE COCOON	89000
JERSEY DEVIL	39000
JONAH LOMU RUGBY	89000
KICK OFF WORLD	49000
KNOCKOUT KINGS 2000	89000
KNOCKOUT KINGS 99	49000
KURUSHI FINAL	59000
LEGEND	69000
LEGEND OF KARTIA	69000
LIBERO GRANDE	49000
LOST VIKINGS 2	49000
MADDEN 2000	89000
MAGICAL TETRIS DISNEY	79000
MARVEL VS STREET FIGHTER	79000
MASTER OF MONSTER	69000
MDK	59000
MEDAL OF HONOR	95000
MEDAL OF HONOR USA	79000
MEDIEVIL	49000
MEDIEVIL 2	59000
MEGA MAN LEGEND	49000
MEGAMEN X4	49000
MEN IN BLACK	59000
METAL GEAR SOLID	59000
MICROMACHINE V3 PLAT.	49000
MILLENIUM SOLDIER	49000
MISSION IMPOSSIBLE	69000
MONACO GP 2	39000
MONKEY HERO	49000
MONOPOLY	89000
MOTOR MASH	59000
MTV SNOWBOARDING	59000
MULAN	79000
MUPPET RACE MANIA	29000
NASCAR 2000	89000
NBA BASKETBALL 2000	79000
NBA LIVE 2000	79000
NBA POWER DUNKERS 3 JAP	29000
NBA PRO 99	49000
NECTARIS MILITARY MADNESS USA	49000
NEED FOR SPEED 4 ROAD CHALLENGE	49000
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE	95000
NHL 2000 FOX SPORTS	79000
NHL 97	29000
NHL 99	39000
NO FEAR MOUNTAINBIKE	89000
ODDWORLD 2 ABE'S EXODDUS	49000
ODDWORLD PLAT.	49000
ONE	49000
ONE USA	19000
OPTION TUNING CAR BATTLE JAP	29000
OVERBLOOD 2	69000
PAC MAN WORLD	79000
PARASITE EVE USA	119000
PHAT AIR SNOWBOARDER	79000
PITFALL 3D	39000
POCKET FIGHTER	49000
POINT BLANK 2	79000
PONG	79000
POPOULOS 3	59000
POWER RANGERS PINBALL	49000
POY POY 2	49000
PREMIER LEAGUE STAR SOCCER	49000
PRO PINBALL BIG RACE	49000
PROJECT GAIARAY JAP	29000
PUCHI KARAT	89000
PUMA SOCCER	59000
QUAKE 2	79000
RAILROAD TYCOON 2	95000
RAPID RACER	39000
RAT'S ATTACK	79000
RAYMAN PLAT	49000

SONY PLAYSTATION

REEL FISHING	89000
RENEGADE RACERS	79000
RESIDENT EVIL 2	55000
RESIDENT EVIL 3	99000
RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR	99000
RE-VOLT	89000
RIDGE RACER TYPE 4	39000
RISIKO	89000
RISING ZAN	59000
RIVAL SCHOOL	59000
RIVEN	89000
ROAD RASH 3 JAILBREACK	89000
ROAD RASH 3D USA	29000
ROCKMAN DASH JAP	29000
RONIN BLADE	89000
R-TYPE DELTA	59000
RUNNING WILD	59000
SAGA FRONTIER USA	79000
SAGA FRONTIER 2	89000
SAN FRANCISCO RUSH	39000
SENNA KART DUEL 2	39000
SENTINEL RETURNS	29000
SHADOW MAN	79000
SHAOLIN	79000
SIDEWINDER 2 JAP	29000
SLED STORM	79000
SMALL SOLDIER	59000
SNOW BREAK JAP	29000
SNOW RACER	59000
SOUL BLADE PLAT.	49000
SOUL OF SAMURAI USA	59000
SOUTH PARK	89000
SOVIET STRIKE PLAT.	39000
SPACE INVADERS	59000
SPEC. OPS	89000
SPEED FREACK'S	39000
SPYRO THE DRAGOON	49000
STAR OCEAN 2	69000
STAR WARS DARK FORCES	59000
STREET RACER USA	29000
STREET SKATER 2	95000
SUIKODEN 2	95000
SUPER MATCH SOCCER	49000
SUPER PANG COLLECTION	89000
SUPERBIKE 2000	95000
SUPERCROSS 98	49000
SYPHON FILTER	69000
SYPHON FILTER 2	89000
TAI FU	59000
TAIL CONCERTO	49000
TALES OF PHANTASIA JAP	49000
TANK RACER	49000
TARZAN	89000
TEKKEN 3	49000
TENCHU	69000

SALDI SALDI SALDI SALDI SALDI

SONY PLAYSTATION

TENNIS ARENA	59000
TEST DRIVE 4 USA	29000
TEST DRIVE 5	59000
TEST DRIVE 6 USA	79000
THE FIFTH ELEMENT	49000
THEME HOSPITAL	59000
THEME PARK WORLD	95000
THUNDER FORCE 5 JAP	49000
THUNDERHAWK 2 PLAT	49000
TIME CRISIS PLAT.	49000
TINY TANK	49000
TOCA 2	49000
TOCA TOURING PLAT.	49000
TOMB RAIDER 2 PLAT.	55000
TOMB RAIDER 3 PLAT.	55000
TOMB RAIDER 4	89000
TOMBI 2	79000
TONY HAWCKS SKATEBOARDING	89000
TOY STORY 2 ITA	99000
TRAP RUNNER	59000
TRICK'N SNOWBOARDING	89000
TRUE PINBALL PLAT.	49000
VAGRANT STORY JAP	99000
VANDAL HEARTS 2	99000
V-BALL	59000
VERSAILLES	59000
VIGILANTE 8	59000
VIGILANTE 8 SECOND OFFENSIVE	89000
VIPER	49000
VIRTUAL POOL	59000
VIRUS IT IS AWARE	69000
VIVA FOOTBALL	49000
VMX RACING	49000
V-RALLY PLAT.	49000
VS	49000
WARGAMES	59000
WARHAMMER	69000
WARZONE 2100	69000
WCW NWO THUNDER USA	49000
WILD ARMS	49000
WIP3OUT	79000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	49000
WORMS PINBALL	59000
XEVIOUS 3D	49000
X-GAMES PROBOARDERS	59000
ZERO DIVIDE 2	49000

SALDI !
SALDI !
SALDI !

PREZZI VALIDI SOLO PER IL MESE DI MAGGIO 2000
FINO A ESAURIMENTO SCORTE

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

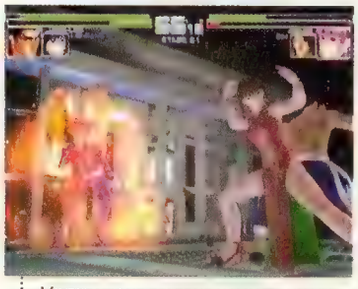
RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

DEAD OR ALIVE 2 [PS2]

A nemmeno un mese dal suo debutto, la nuova console Sony si trova già davanti al primo confronto con l'*hardware* Sega. In che modo Ninja Team sarà riuscito a convertire il suo capolavoro per Naomi con meno di quattro mesi a propria disposizione?



L'INTERAZIONE COI FONDALI VANTA UN LIVELLO MAI RAGGIUNTO DA ALTRI PICCHIADURO.

LE *COUNTER* RIVESTONO UN RUOLO IMPORTANTE NELLA MECCANICA DI GIOCO.

Versione:	Giapponese
Casa:	Tecmo
Sviluppatore:	Team Ninja
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Picchiaduro

DEAD OR ALIVE È STATO UNO DEI PROGETTI più riusciti nella storia recente della *software house* nipponica Tecmo. Nonostante il gioco presentasse in realtà un'involuzione rispetto alla complessa meccanica di **Virtua Fighter 2**, la prorompente sensualità delle sue protagoniste femminili e l'introduzione di alcuni elementi innovativi hanno consentito al titolo Tecmo di mettersi in luce nell'affollato genere dei picchiaduro. Un successo che non poteva lasciare indifferente Team Ninja (responsabile dello storico **Ninja Gaiden**), che ha deciso di mettersi subito al lavoro su una versione leggermente migliorata per approfittare della popolarità guadagnata dal *franchise*. Le aggiunte che si volevano apportare al gioco, provvisoriamente chiamato **Dead or Alive++**, lo hanno reso però sempre più lontano dall'originale fino a donargli un'identità propria difficilmente contenibile nell'*hardware* impiegato dal *prequel* (Model 2). Scelta Naomi come alternativa più economica a Model 3, Team Ninja ha lavorato alacremente al nuovo progetto fino a concluderlo alla fine dello scorso anno con il titolo di **Dead or Alive 2**. Le fatiche del gruppo di porgrammatori nipponici erano però tutt'altro che concluse: volendo approfittare dell'*hype* creatasi intorno a PS2 e dell'assenza di una versione giapponese per Dreamcast prima della fine dell'anno, Tecmo ha "imposto" a Itagaki ed ai propri uomini di realizzare una conversione del gioco in tempo per il debutto della console. Nonostante stesse lavorando anche alla versione USA per Dreamcast, Team Ninja è riuscito non solo a terminare il gioco entri i tempi previsti, ma anche ad aggiornarlo alla versione **Millenium**. Per ottenere un simile risultato però, non si poteva che ricorrere a qualche compromesso...

DEAD ON ARRIVAL

La meccanica di gioco del primo **Dead or Alive** consisteva in un'evoluzione in chiave più semplicistica e dinamica di quella di **Virtua Fighter**. Le tecniche di attacco erano principalmente costituite da combinazioni di mosse semplici da eseguire, anche per la presenza di una pulsantiera di soli tre tasti: nulla che si avvicinasse quindi alle complesse mosse speciali che caratterizzano le saghe di picchiaduro Namco, SNK e Capcom. A compensare una minore profondità del sistema di gioco vi era una maggiore importanza data alle mosse di contrattacco (*counter*) che, almeno dal punto di vista teorico, avrebbero dovuto rendere gli scontri un frenetico avvicendarsi di attacchi, parate, contromosse e prese. Sfortunatamente la facilità con cui si eseguivano le *counter* si è rivelata il peggiore difetto del gioco. In **DoA2** si è cercato di risolvere questo problema costringendo il giocatore ad eseguire movimenti differenti con la croce direzionale per contrattaccare tecniche dirette a testa, ventre e gambe. Sebbene sia ora più difficile contrastare combinazioni di attacchi indirizzati a differenti parti del corpo, questa modifica non ha però consentito di bilanciare perfettamente la meccanica di **DoA2** che tende ancora a favorire le strategie difensive. Per poterle mettere in pratica è però necessario avere una buona conoscenza delle mosse dei vari personaggi, in quanto il tempismo richiesto dall'esecuzione delle *counter* ne impedisce l'uso puramente istintivo. Dato l'ampio numero di sequenze di colpi, tecniche di combattimento acrobatiche e prese multiple, riuscire a prevedere la direzione degli attacchi eseguite da un giocatore esperto richiede esperienza, tecnica e molta pratica di gioco. Il miglioramento più sostanziale applicato alla meccanica originale è l'eliminazione del classico

ring "alla **Virtua Fighter 2**" in favore di ambientazioni completamente poligonali con cui è possibile interagire: molte di esse sono addirittura suddivise in più aree, raggiungibili attraverso spettacolari cadute o sfondamenti con il corpo dell'avversario delle strutture che ne impediscono l'accesso. La propria posizione nell'area di gioco assume quindi una maggiore importanza rispetto ai normali picchiaduro: trovarsi sul bordo di un crepaccio o con alle spalle il rosone di una cattedrale può tradursi in un poco salutare volo verso lo *stage* successivo. Anche le strutture del fondale possono essere impiegate per infliggere danno all'avversario: siete infatti liberi di scagliarlo contro generatori di corrente, serbatoi contenenti materiale esplosivo oppure, in mancanza d'altro, contro la nuda e fredda roccia. Altri ostacoli possono essere rappresentati dai dislivelli, che alterano la percezione della direzione dei colpi, e dalla viscosità del terreno. Per sfruttare meglio la complessità delle ambientazioni, è stata concessa la possibilità di muoversi liberamente per l'area di gioco utilizzando sia lo *stick* analogico che quello direzionale unito ad un apposito pulsante. Per quanto questa tecnica non offra la medesima libertà di movimento del sistema adottato in **Soul Calibur**, con i personaggi che camminano lentamente invece di correre, il combattimento risulta meno lineare rispetto a **VF3** e **Tekken 3**.

E GLI EXTRA?

Una delle caratteristiche più apprezzate della versione PlayStation di **Dead or Alive** era data dalle aggiunte esclusive che la caratterizzavano. Ora però, a causa del ridotto tempo a disposizione, Team Ninja non è riuscito a dotare il gioco di aggiunte particolarmente significative rispetto al *coin-op*. Lo *Story Mode* presenta le medesime scene d'intermezzo in tempo reale che, sebbene suggestive se prese singolarmente, considerate nel loro insieme falliscono totalmente nel descrivere la trama al giocatore: l'inserimento di nuovi intermezzi più esplicativi e di maggiore durata avrebbe reso lo *Story Mode* un'esperienza decisamente più appagante. Lo stesso vale per i finali, la cui brevità lascia spesso sconcertati. Invariata anche la modalità d'incontro a squadre, che rivela chiaramente la propria natura da "modalità segreta" (nel *coin-op* si attivava tramite un trucco). Per quanto esalti ulteriormente il dinamismo della meccanica di gioco di **DoA2** grazie alla possibilità di alternare i due personaggi durante l'esecuzione delle *combo* e all'aggiunta di mosse da eseguire in coppia, il modo in cui è strutturata lascia molto a desiderare: si tratta infatti di una serie di incontri senza nessun boss finale o sequenze conclusive che vengono combattuti tutti nel medesimo *stage*. L'unica miglioria apportata consiste nella possibilità di giocare in quattro tramite *multitap*. Condividono il medesimo fondale del *Tag Battle Mode* anche il *Team Battle Mode* ed il *Survival Mode*, mentre *Time Attack* e *Versus* offrono fortunatamente una gamma di scenari più ampia che comprende anche le due ambientazioni esclusive della versione **Millenium**. Ciò che infastidisce maggiormente è però il ridotto numero di opzioni ottenibili terminando più volte il gioco. L'ampio numero di costumi che offriva il primo **DoA** (per le ragazze superavano la decina) si è ridotto al massimo a sei esemplari. Anche i personaggi disponibili non superano gli undici del *coin-op* e molti di essi provengono dall'episodio precedente. C'è da chiedersi per quale motivo Tecmo abbia utilizzato un DVD come supporto per il gioco...

CHI VA PIANO VA SANO E LONTANO?

Fatta eccezione per le solite antiestetiche scaletature che affliggono tutti i titoli 3D per PS2, ad una prima analisi **Dead or Alive 2** appare identico alla propria controparte a gettoni. I modelli poligonali dei personaggi rispecchiano una notevole cura per il dettaglio ed un *design* accattivante, soprattutto per quanto riguarda la componente femminile: una definizione grafica che fa passare in secondo piano piccoli difetti come la mancata rilevazione della collisione dei poligoni delle sezioni terminali degli arti e delle parti animate dei vestiti. Particolarmente impressionante la varietà e la qualità delle animazioni che descrivono in maniera estremamente convincente l'entità dei colpi subiti dai personaggi: i lottatori infatti non si limitano a ricevere il colpo, ma si contorcono proteggendo la zona ferita. Lo stesso vale per le animazioni delle cadute, che variano a seconda del tipo di fondale contro cui si è scontrato il personaggio. Assolutamente straordinarie le nove ambientazioni di gioco disponibili, due delle quali, come detto, esclusive per la versione **Millenium**: oltre a vantare una notevole varietà di soggetti (si va dalle lande innevate alle arene iperteconologiche), le ambientazioni presentano una ricchezza di particolari raramente vista in un picchiaduro ad incontri. Nella realizzazione del motore grafico di **DoA2**, Ninja Team non ha lesinato in effetti speciali, che superano il normale corredo di giochi di luce ed effetti pirotecnici che accompagnano i giochi di questo tipo. Riflessioni, trasparenze, solarizzazione, fumo e lampi arricchiscono ambientazioni e colpi speciali, rendendo **DoA2** un vero spettacolo per gli occhi. Degno di nota il *motion blur* inserito nello *stage* del nemico finale, il cui effetto incrementa o diminuisce a seconda dell'andamento dell'incontro. Nonostante l'elevato livello di dettaglio, l'azione di gioco rimane inchiodata sui 30 *fps*, che crescono a 60 durante le sequenze di intermezzo. La componente audio che caratterizza **DoA2** non offre particolari spunti per critiche negative: i brani rockeggianti che la compongono si adeguano perfettamente alla frenesia del gioco, mentre effetti e campionamenti vocali risultano chiari e comprensibili. I veri problemi relativi alla fretta con cui è stata realizzata la conversione si notano dopo qualche minuto di gioco. A quanto pare Ninja Team non ha avuto molto tempo per curare attentamente la fase di *beta testing* con il risultato di non correggere diversi *bug*: il gioco tende a bloccarsi senza motivo durante i caricamenti; saltando le scene d'intermezzo dotate dell'effetto "specchio infranto" lo schermo si oscura fino a oltre l'inizio dell'incontro; premendo il tasto ST durante i replay l'azione di gioco rimane innaturalmente congelata prima dell'arrivo della *winning pose*... Problemi che denotano una notevole urgenza a concludere il gioco entro i tempi previsti. **Dead or Alive 2** per PS2 rimane comunque un ottimo titolo, sufficientemente spettacolare, immediato ed innovativo per affascinare ogni tipologia di giocatore. Se solo la dirigenza Tecmo non avesse voluto sacrificare una licenza così importante all'altare del dio denaro, si sarebbe potuto ottenere un titolo decisamente migliore...

Diego Cortese

PER QUANTO "FINTA", LA MAPPATURA AMBIENTALE DI ZACK È COMUNQUE MOLTO SUGGESTIVA.

IN DEAD OR ALIVE 2 SENI ABBONDANTI E BIANCHERIA INTIMA SONO PARTICOLARMENTE OSTENTATI...

DRIVING EMOTION TYPE-S [PS2]

E' il primo gioco Squaresoft per PlayStation2. Il primo simulatore di guida ad appellarsi alle funzioni "emotive" di un processore principale che promette scintille. E' **Driving Emotion Type-S**.

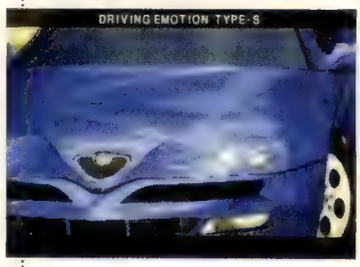
Versione:	Giapponese
Casa:	Squaresoft
Sviluppatore:	Escape
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

L'ANNUNCIO DI DRIVING EMOTION

Type-S come primo titolo targato Squaresoft per PlayStation2 ha carattere eccezionale non solo per l'estraneità del genere corsistico ad una *software house* nota piuttosto per i suoi RPG, quanto per la rapidità con cui la società nipponica si è offerta di vestire i panni di protagonista dei primi mesi di vita del nuovo sistema Sony. Titoli come questo **Driving Emotion Type-S**, ma anche **Gekikukan Pro Baseball** e **All-Star Pro Wrestling**, denunciano l'intenzione di serrare da subito una morsa attorno al mercato nipponico colpendolo nei generi più apprezzati dall'utenza locale (e il catch, il baseball e il *racing game* sono decisamente fra questi). Storicamente cauta, Squaresoft ha per la prima volta dismesso la sua timidezza lanciandosi a capofitto nella *bagarre* post-lancio di una nuova console con un prodotto non solo estraneo al suo genere prediletto, ma anche fortemente massivo. In qualità di *racing game*, infatti, **Driving Emotion Type-S** sottolinea il desiderio della casa madre di allargarsi verso nuovi settori dell'intrattenimento elettronico, svincolandosi dall'equazione Square uguale RPG per coltivare appezzamenti di mercato mai presi in seria considerazione in passato. Vediamo com'è andata...

SLIDING AROUND

Le critiche mosse a **Driving Emotion Type-S** in occasione della sue uniche apparizioni in pubblico (nelle cornici dello *Square Millennium* e del *PlayStation Festival 2000*) non sembra siano state colte dal team di sviluppo Escape, che senza il minimo pudore chiude un pacchetto ludico che avrebbe meritato di restare aperto per altri tre mesi almeno, tre mesi da dedicare all'affinamento del modello comportamentale delle vetture e del sistema di controllo. Come vi sarà facile intuire, la versione finale di **Type-S** denuncia discutibilissime carenze nel comparto più importante e delicato di ogni simulazione corsistica. Bastano pochi minuti di gioco per rendersi conto del fallace equilibrio fra realismo e giocabilità stabilito da Escape. Le vetture tendono, infatti, a testacodare con ossessiva frequenza esigendo fin troppa rigidità e freddezza nelle manovre di avvicinamento alle curve. L'impatto con le barriere laterali dei tracciati, infatti, si traduce inesorabilmente in un ozioso sballottamento del proprio mezzo incapace di rimettersi in carreggiata prima di aver compiuto almeno due o tre penosi andirivieni da una fiancata all'altra del percorso. Il tutto nonostante le repentine controsterzate impartite dal giocatore. Agendo su alcuni parametri meccanici, tra cui gli stabilizzatori (di cui consiglio la rigidità massima) e le sospensioni, è possibile ovviare ai più improvvisi slittamenti rendendo la guida certamente più appagante, ma la consapevolezza dell'esito nefasto del più innocuo fuoripista, precipita l'utente in uno stato di costante apprensione determinato da un'esperienza ludica eccessivamente intransigente e crudele. L'unico modo per trarre giovamento da **Type-S** diventa quindi azzerare le proprie aspettative in materia di *racing game* realistici e riconsiderare le piste come fossero coperte da una lastra di ghiaccio. In questo modo si riesce ad assumere l'atteggiamento cauto richiesto dal gioco, fatto di frenate e lente sterzate con poche occasioni concesse alle derapate. L'adozione di uno stile di guida ortodosso si rivela quindi essenziale per il buon esito delle competizioni a cui le vetture avversarie partecipano con la medesima cautela, offrendo pochi momenti di ebbrezza ed euforia corsistica. La struttura lineare dei sette tracciati di gioco (ad esclusione di quello, difficilissimo, di Suzuka) sembra studiata appositamente per limitare le manovre più spericolate e divertenti che costituiscono il *quid* ludico di capolavori come **Colin Mc Rae Rally** e **Gran Turismo**, e più in generale, di ogni *racing game* che si rispetti. Analizzando **Type-S** come primo esponente dei simulatori di guida iper-realistici teoricamente concessi dalle potenzialità del nuovo *hardware* Sony, va comunque puntualizzata l'apparente semplicità con cui un team inesperto come Escape sia riuscito a conferire



NON SARÀ POLYPHONY, MA ESCAPE NON È STATA CERTO AVARA DI DETTAGLI NELLA MODELLAZIONE DELLE VETTURE.

barlumi di verosimiglianza all'esperienza corsistica. La collisione con le altre vetture in gara, ad esempio, sembra applicare realisticamente le leggi relative alle coppie di forze risultando in incidenti fortemente credibili. Anche il semplice contatto fra due vetture in corsa determina reazioni plausibili: basta poggiare il muso della propria vettura sulla fiancata di quella avversaria per determinarne la perdita d'assetto, lo slittamento ed eventualmente il testacoda. Un esito di cui è vittima anche la propria vettura in circostanze analoghe si intende.

MOTION BLUR

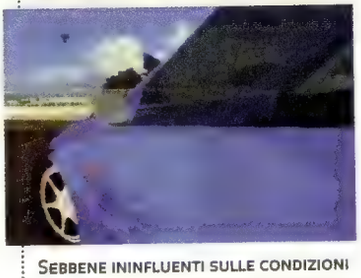
L'*anti-aliasing*, ormai dovrebbe esservi chiaro, non è supportato dai primi giochi pubblicati per PS2 e **Driving Emotion Type-S** non fa eccezione. In questo caso però, Escape ha cercato di rimediare mascherando le scalettature in maniera alquanto originale. Un totale effetto *motion blur* ridotto al minimo indispensabile per non affaticare la vista, ricopre lo schermo con una patina di ovattato candore, smussando, o meglio, sfuocando, le zigrinature occorrenti lungo le linee oblique (decisamente numerose in questo genere di giochi). L'effetto finale appare senz'altro apprezzabile, sebbene tenda a trasformare l'esperienza visiva in una sorta di visione onirica che alcuni potranno non gradire. Personalmente l'effetto non mi ha disturbato più di tanto, ma è indubbio che questa non sia la strada giusta da seguire se Sony intende tener fede alle sue promesse. Più in generale l'impatto estetico con **Type-S** può definirsi discreto. L'orgia di poligoni generata da **Ridge Racer V** sembra lontana anni luce, in compenso, un'oculata gestione delle luci unita all'impiego di *texture* fotorealistiche conferisce credibilità all'ambiente di gioco. Quest'ultimo sorprende per la gittata del campo visivo e per la complessità di alcuni elementi scenografici (è possibile scorgere l'interno di alcuni palazzi attraverso le vetrate sottoposte a loro volta a lodevoli riflessi). Il tutto animato alla costante velocità di 60 fotogrammi al secondo.

DRIVER'S EYE

Due sono le visuali offerte in **Type-S**: una esterna decisamente classica, l'altra interna, classica anch'essa, ma non priva di quel tocco di realismo in più che la rende di fatto eccezionale. Un realismo che non si esprime soltanto attraverso una riproduzione minuziosa del cruscotto (con tanto di tachimetro e contagiri *reali*), l'aggiornamento costante di luci ed ombre (la retroilluminazione della strumentazione di bordo permette di tenerla sott'occhio anche in condizione di totale oscurità), e l'elevato dettaglio degli interni (diversi per ogni vettura), ma soprattutto per la libertà di movimento concessa alla carrozzeria circostante. Mi spiego. Laddove la quasi totalità dei simulatori di guida dotati di una visuale interna aggancia idealmente l'occhio del pilota alla macchina, in **Type-S** lo sguardo resta fisso sul tracciato mentre l'abitacolo trasmette le inclinazioni e i sussulti della vettura, inclinandosi e sussultando a sua volta. In questo modo Escape è riuscita ad accrescere notevolmente l'illusione di trovarsi realmente *dentro* all'abitacolo piuttosto che farne parte integrante. Per capire il livello di realismo trasmesso da questa visuale è sufficiente descrivere quanto accade percorrendo il ponte di uno dei percorsi urbani: attraversando le giunture che dividono i vari blocchi di cemento che compongono la soprelevata, l'abitacolo sobbalza realisticamente accompagnato da un sordo *dumpdump*. Sembra poco, ma vi assicuro che la sospensione dell'incredulità arriva a livelli celestiali.

IA

Al di là della simulazione di guida vera e propria, un altro aspetto su cui prende forma il giudizio critico di chi analizza un *racing game* è indubbiamente l'intelligenza artificiale. In **Type-S**, dispiace dirlo, sembra completamente assente. Non solo le vetture avversarie tendono ad ignorare il giocatore limitandosi a condurre la propria gara senza percepire l'interferenza del pilota umano, ma spesso finiscono vittime delle medesime deficienze delle *routine* comportamentali di cui s'è parlato poco prima. Sebbene ciò si traduca in competizioni sempre aperte, dove l'incidente improvviso del capolista può regalare la vittoria a chi lo precede, non è bello vedere le vetture avversarie rimbalzare da una parte all'altra del tracciato nel tentativo di rientrare in carreggiata o addirittura bloccarsi in mezzo alla pista per interminabili secondi prima di togliersi di mezzo (sempre che una vettura avversaria non vi finisca contro a più di 180 km/h).



SEBBENE ININFLUENTI SULLE CONDIZIONI DELLE CARROZZERIE DEI MEZZI COINVOLTI, GLI INCIDENTI IN TYPE-S SPRIGIONANO UN ELEVATO COEFFICIENTE DI REALISMO.

LOADING...

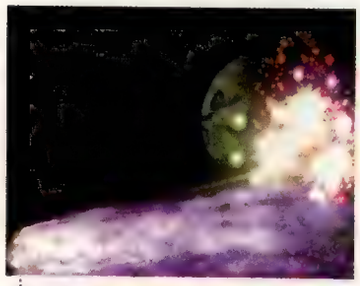
In qualità di simulazione realistica, **Driving Emotion Type-S** non è avaro di un discreto elenco di parametri meccanici regolabili a piacimento dal giocatore. Si va dagli stabilizzatori alle sospensioni, dal rapporto del cambio alla potenza dei freni. Sebbene sia indiscutibile la loro incidenza sull'effettivo assetto in gara del mezzo, il loro estensivo sfruttamento è limitato (per non dire impedito) dai tempi di caricamento incredibilmente lunghi che separano la sezione dedicata al ritocco meccanico (e con essa gli altri menu dedicati alla selezione dell'auto e del percorso) dal tracciato vero e proprio. Sospetto infatti che neanche il più accomodante degli appassionati di automobilismo sopporterebbe la snervante attesa di ben 45 secondi (dico quarantacinque secondi, provate a contarli mentalmente) imposta dalla pessima *routine* di caricamento codificata dal team Escape, solo per vedere se quel 10% di elasticità in più data agli ammortizzatori anteriori aiuti ad entrare in curva con maggior determinazione. A mio personale giudizio un indizio lampante circa lo stato incompleto del prodotto. Con **Driving Emotion Type-S**, Squaresoft sembra infatti aver affrettato il suo ingresso nel panorama videoludico PlayStation2. Una fretta dettata probabilmente dall'esigenza di ricavare i finanziamenti necessari alla copertura di costi di produzione più massicci (si pensi a **The Bouncer** o a **Final Fantasy X**), ma ciononostante indicativa di una tendenza allo spreco di risorse ed energie che **SPC** non vede di buon occhio.

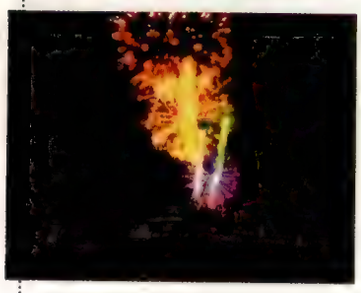
Marcello Cangialosi

FANTAVISION [PS2]

Se esiste un gioco che **SPC** può sconsigliare all'utenza vittima di attacchi di epilessia fotosensibile, è certamente l'ultimo *puzzle game* di SCE. Luci psichedeliche, esplosioni caleidoscopiche e repentine alterazioni cromatiche fanno di **Fantavision** un'esperienza visiva terrificante...

Versione:	Giapponese
Casa:	SCEI
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Puzzle game

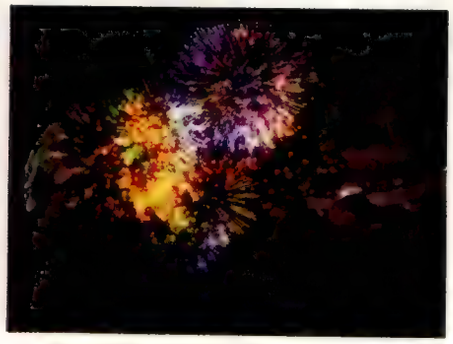


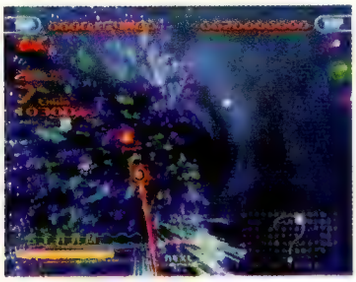


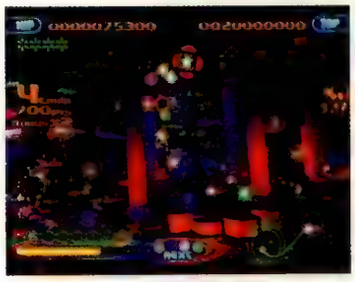
UNA VOLTA ACQUISITA DIMESTICHEZZA CON LA SUA ORIGINALE MECCANICA DI GIOCO, FANTAVISION REGALA MOMENTI DI SANO DIVERTIMENTO PIROTECNICO.

SI SCONSIGLIA LA VISIONE DEL GIOCO SU TELEVISORI IN BIANCO E NERO...

E' DAVVERO UNA "FANTASTICA VISIONE" il nuovo *puzzle game* di Sony Computer Entertainment per PlayStation2. Commercializzato in Giappone a pochi giorni dal lancio della console, **Fantavision** immerge l'utente in una brillante esperienza visiva, dove il colore, in tutte le sue forme espressive, è il solo protagonista della scena. Poligoni ed effetti particellari policromi invadono lo schermo con la medesima dirompenza e il medesimo potere ipnotico delle più riuscite produzioni psichedeliche *minteriane*. Dal punto di vista prettamente cosmetico, infatti, **Fantavision** ha parecchio da dire riguardo l'abilità del nuovo sistema Sony nel gestire effetti di luce, trasparenze e sfumature ricavati da una palette di colori virtualmente infinita. Sullo sfondo di scenografie poligonali luccicanti e ricche di dettagli, brillano fuochi d'artificio di ogni genere, detonati dal giocatore secondo le regole e la logica imposte dalla meccanica di gioco. Operando sullo stick analogico sinistro del Dual Shock, l'utente comanda la rotazione di un raggio (che chiameremo vettore) proiettato verso il perimetro dello schermo da un piccolo cerchio (che chiameremo *spot*). Dal canto suo, il sistema provvede a sparare razzi luminosi quattro per volta e di diverso colore che il giocatore dovrà agganciare prima che esauriscano la loro spinta inerziale e si spengano (determinando la consunzione della barra energetica posta nella parte in basso a sinistra dello schermo). Per farlo è necessario far scorrere il vettore sul razzo che si intende agganciare e quindi premere il tasto apposito per trasferirvi lo *spot*. Eseguita questa semplice procedura sarà compito del giocatore agganciare almeno altri due razzi del medesimo colore spostando lo *spot* da uno all'altro. Una volta afferrati i tre razzi è sufficiente farli brillare cliccando sull'apposito tasto di detonazione. Questa, in sintesi, la logica alla base di **Fantavision**. Ma vediamo come si complica... Innanzitutto è bene tenere a mente che è possibile agganciare solo i razzi del medesimo colore di quello su cui poggia lo *spot*. I colori di base sono tre: rosso, verde e blu. Pertanto se si ha lo *spot* su un razzo verde sarà possibile trasferirlo solo su altrettanti razzi verdi. Per detonarli è necessario agganciarne almeno tre. Un indicatore posto sulla parte in alto a sinistra dello schermo indica il numero di fuochi d'artificio già agganciati rivelandosi un valido aiuto per discernere l'ordine dal caos nelle partite successive via via più caotiche e frenetiche. Ora, al di là del trittico cromatico sopra descritto, esistono alcuni razzi "neutri" generati casualmente che per semplicità espositiva chiameremo *"jolly"*. Il *jolly* può essere sempre agganciato indipendentemente dal colore del razzo su cui poggia lo *spot*. Pertanto se si posseggono due razzi rossi è possibile completare la serie agganciando un *jolly* e quindi procedere alla detonazione. Non solo. Il *jolly* funge anche da perno attorno a cui concatenare altre sequenze cromatiche indipendentemente dal colore originario. Presupponendo che si sia già in possesso di una sequenza di tre fuochi blu l'agganciamento di un quarto razzo *jolly* permette di trasferire lo *spot* su un razzo di diverso colore (rosso o verde) e da quest'ultimo procedere secondo la logica di base sopra esposta (in questo caso agganciando altri razzi rossi o verdi). In questo modo è possibile eseguire lunghi concatenamenti (che il gioco chiama *Daisy Chain*) di razzi di diverso colore determinanti effetti pirotecnici particellari dalla ricchezza e dallo splendore proporzionali al numero totale di razzi esplosi contemporaneamente. Ma non è finita qui. Esiste una seconda modalità di detonazione dei razzi che non prevede l'impiego diretto dello *spot* e del vettore. Facendo esplodere un fuoco d'artificio in prossimità di un razzo del medesimo colore (anche se non agganciato), l'onda d'urto ne determina comunque la deflagrazione. Combinando l'uso dei *jolly* con questa consapevolezza, **Fantavision** comincia ad acquistare spessore e a stimolare l'elucubrazione strategica nel fruitore. E ancora. Ogni famiglia cromatica di razzi è composta da diverse specie dall'effetto pirotecnico differente. Alcuni esplo-







LA MODALITÀ REPLAY DI **FANTAVISION** PERMETTE DI RIVEDERE LE PROPRIE PARTITE DA DIVERSE ANGOLAZIONI E DI ARRICCHIRE LA SCENA CON SVARIATI EFFETTI TRA CUI *MOTION BLUR* E SFOCATURA.

dono nel classico rosone circolare, altri si suddividono a raggiera in più parti detonabili a loro volta ripigiando sul tasto apposito, altri ancora sprigionano una mitragliata di scoppiettii lungo un raggio d'azione che coinvolge più della metà dello schermo (e che eventualmente investe razzi del medesimo colore facendoli, di conseguenza, brillare). Di tanto in tanto, alcune esplosioni rilasciano bonus di vario genere surrogati dei *jolly* custodi di varie ricompense. Alcuni aggiungono qualche tacca alla barra energetica (quelli contrassegnati dalla lettera "E"), altri regalano punti (contrassegnati dalla lettera "B"), altri ancora (contrassegnati da un'icona a forma di stella) contribuiscono a comporre la dicitura "STARMINE" che dà accesso ad una breve sequenza bonus (utilissima ai fini del punteggio). E' facile intuire a questo punto la semplicità con cui la meccanica di gioco di **Fantavision** si traduce in un'esperienza ludica complessa per l'occhio, per la mente e per i riflessi.

WELCOME TO FANTAVISION

Al di là dei meri effetti particellari, meritano menzione le complesse scenografie poligonali su cui ha luogo l'azione ludica. Gli otto livelli di gioco vengono presentati due per volta su 4 scenografie a tema. La prima offre una visione panoramica di una ricca metropoli affacciata sull'oceano. La seconda sposta l'azione nello spazio attorno alla Terra, popolato da imponenti stazioni spaziali, astronavi in transito e comete. La terza riconduce a terra, ma sulla superficie del suolo lunare ricoperta da evocative strutture fantascientifiche sorvolate da mezzi di trasporto futuristici. La quarta ed ultima scenografia sfoggia un caleidoscopio di colori assolutamente ipnotizzante, con l'occhio del giocatore immerso in un vortice di cromatismi cangianti. In ognuno di questi *stage*, la telecamera virtuale compie un viaggio da un punto all'altro di un percorso indicato nella mappa in basso a destra dello schermo. Terminato il tragitto si passa al livello successivo. Sebbene il giocatore possa concedere poco tempo all'analisi delle scenografie (distratto com'è dall'azione frenetica in corso), queste ultime denunciano un livello di dettaglio notevolissimo a cui il team di sviluppo avrebbe potuto anche rinunciare senza intaccare lo splendore d'insieme. Nell'ambientazione urbana, ad esempio, è possibile ammirare non solo la pletora di palazzi illuminati che si stagliano nell'oscurità, ma anche il traffico cittadino (fino alle singole vetture), gli alberi, le imbarcazioni che navigano lungo la costa (con tanto di scia realisticamente animata), l'andirivieni dell'acqua sul bagnasciuga e così via. Il tutto senza il minimo cedimento del *frame rate*, saldamente ancorato sui 60 *fps*. La stessa ricchezza scenografica è apprezzabile anche nei livelli spaziali e lunari, dove quasi ogni pixel dello schermo appare impegnato a disegnare qualcosa. Semplicemente fantastico.

MISSI

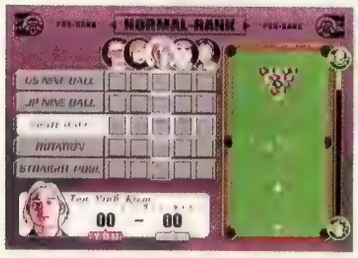
Nonostante l'eccellenza estetica e la genialità della meccanica di gioco, **Fantavision** fatica a soddisfare una delle caratteristiche principali di ogni *puzzle game*: la longevità. Una volta conclusi gli otto livelli di gioco *standard*, l'interesse comincia a scemare. Una modalità extra caratterizzata da un livello di difficoltà decisamente più elevato, aiuta a non riporre **Fantavision** sullo scaffale troppo in fretta, ma un impreciso bilanciamento del *gameplay* non premia gli sforzi del giocatore. La leggerezza con cui il gioco punisce l'utente che si lasci sfuggire qualche razzo di troppo, unita alla casualità con cui i razzi stessi e le relative combinazioni cromatiche vengono presentati su schermo, fa si che ogni partita sia vittima di una certa aleatorietà a cui l'abilità acquisita dal giocatore riesce a porre rimedio solo in parte. Su circa 30 partite condotte dal sottoscritto in modalità extra, nell'arco della medesima sessione di prova, 18 sono terminate al sesto livello, 5 al secondo e sette non hanno superato neanche il primo *stage*. Una disparità di risultati che difficilmente attribuirei alle mie *performance*. La latitanza di una modalità di gioco in coppia, riduce ulteriormente le prospettive di permanenza del CD-Rom nel *tray* di PlayStation2, relegandolo a mero *software* dimostrativo da far vedere di tanto in tanto agli amici venuti ad analizzare le potenzialità del nuovo sistema Sony.

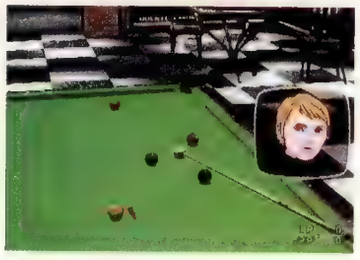
Marcello Cangialosi

DOUKYU **BILLIARDS MASTER** 2 [PS2]

30 marzo, una data d'importanza capitale per i videogiocatori del Paese del Sol Levante, grazie all'uscita nei negozi di **Tekken Tag Tournament**, **Dead or Alive 2**, **Driving Emotion Type-S**, **Marvel vs Capcom 2** per Dreamcast e... **Billiards Master 2**???

Versione:	Giapponese
Casa:	ASK
Sviluppatore:	Ornith
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

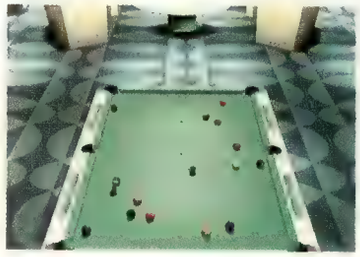


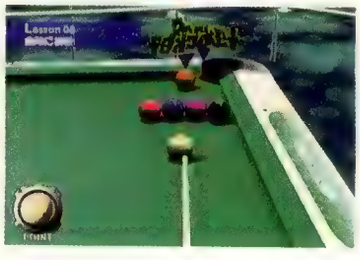


YOSHIKAZU KIMURA È UN VERO VIRTUOSO DEL BILIARDO, MA ORNITH HA CONSULTATO ANCHE ALTRI CAMPIONI GIAPPONESI PER REALIZZARE DBM2.

L'IDEA DI LANCIARE SUL MERCATO una simulazione di biliardo per PlayStation2 lo stesso giorno in cui hanno fatto la propria comparsa nei negozi giochi "a cinque stelle" come **Tekken Tag Tournament** e **Dead or Alive 2** potrà sembrare bizzarra ai più, ma la realtà è che probabilmente ASK ha cercato di evitare lo scontro diretto con **Ex Billiards** di Takara, titolo dalla cosmesi inferiore, ma (apparentemente) più appetibile e longevo, grazie al gran numero di tavoli da biliardo inclusi nel gioco. In ogni caso **Doukyu Billiards Master 2** è un titolo più che discreto e che potrebbe conquistare parecchi consensi fra i fanatici di questa disciplina. Tanto per cominciare la realizzazione tecnica si attesta su buoni standard: non siamo a livello di fotorealismo, come poteva sembrare dando un'occhiata alle foto pubblicate su alcune riviste giapponesi di settore nei mesi scorsi, ma la grafica è comunque ben realizzata e il sonoro, per quanto piuttosto ripetitivo, svolge il proprio compito. Le modalità di gioco sono diverse: si va dal classico *Free Play* al *Versus Game*, dove affrontare una serie di avversari controllati dalla CPU (all'inizio sono solo cinque ma, inutile dirlo, i veri professionisti verranno sbloccati in un secondo momento) o un amico, dalle *Lesson Billiards*, dove verrà chiesto al giocatore di seguire le lezioni di Yoshikazu Kimura, campione nipponico di questa disciplina nonché supervisore del gioco, e ripetere i tiri da lui ideati, alla modalità *Frozen Game*, in cui bisogna avvicinarsi il più possibile a una biglia colpendo di volta in volta un'altra palla, una sponda, ecc. Il punteggio in questa modalità viene calcolato in base alla distanza fra la nostra biglia e quella da colpire. Anche le opzioni sono diverse e, oltre a permettere di configurare il gioco a piacimento (8, 9 o 15 palle, chiamando il colpo o meno, con varie inquadrature o telecamera fissa...), danno la possibilità di scegliere l'ambientazione in cui giocare e la stecca da utilizzare. Quasi inutile, d'accordo, ma finché si tratta di *features* in più... Gli aspetti di **Doukyu Billiards Master 2** che non convincono al 100% sono essenzialmente un paio. Il primo è rappresentato dalla non perfetta gestione delle inquadrature: talvolta si raggiungono livelli di frustrazione piuttosto elevati nel tentativo di esaminare al meglio la situazione sul panno verde, con la stecca che occupa una buona parte dello schermo, rendendo impossibile una valutazione ottimale del tiro migliore. Il problema può essere aggirato dando un'occhiata dall'alto al tavolo, ma, si sa, la visuale in "prima persona" è spesso la migliore in questo genere di giochi. Il secondo punto debole del titolo ASK è rappresentato da un bilanciamento non proprio ottimale del livello di difficoltà: gli avversari computerizzati passano dall'essere schiappe indicibili a versioni digitali di Zito e Mannone in men che non si dica, lasciando il giocatore in quest'ultimo caso ad assistere ad una lezione di biliardo senza poter eseguire nemmeno un tiro. Nel complesso si tratta comunque di problemi su cui non è impossibile sorvolare, soprattutto tenendo conto della buona dose di divertimento offerta dal gioco. Valutazione tutto sommato positiva per il titolo ASK che, a quanto sembra, dovrebbe venir distribuito in Europa da Ubisoft quest'autunno. Il tutto aspettando ovviamente **Ex Billiards** e i suoi tavoli a forma di stella...

Simone Crosignani





E'ARRIVATA... e finalmente costa poco!

La console é certificata CE ed importata direttamente dal Giappone dalla nostra ditta

La confezione comprende:
1 CONSOLE 128 Bit PLAYSTATION2© JAP version
1 DUALSHOCK2©
1 MEMORYCARD2©
1 DISCO DEMO©

A LIRE 1.249.000 IVATA

PAGABILE ANCHE IN COMODE RATE!!!

Richiedici le condizioni del finanziamento

Domande più frequenti:
Playstation2 legge i DVD italiani? Fra qualche mese "SI", con l'uscita della Playstation2 PAL la versione JAP potrà leggere i DVD Italiani semplicemente utilizzando il software che verrà fornito con le console PAL, Italia e Giappone hanno lo stesso ID regionale per i DVD! che fortuna...
Perché acquistare la PSX2 JAP? Con la versione JAP sarai anni luce più avvantaggiato rispetto alle console PAL, potrai giocare con giochi di importazione che solo dopo molti mesi saranno convertiti per le console PAL. Immagina di giocare a Resident Evil 4 per PSX2 a natale quando i tuoi amici potranno giocarci solo nell'estate successiva! E poi potrai giocare alla favolosa PSX2 molti mesi prima di tutti i tuoi amici!!!

Tutti i giochi disponibili a prezzi pazzeschi!!!

SISTEMI COPY ALL 4.0

H.S. è distributore per l'Italia

Solo scheda 387.000 ivata
Sistemi completi:
Lettore CD Plextor 40T
Masterizzatore Plextor 8x
Box - Scheda Copy all
Qualsiasi copia in 8 min.
Tutto a 1.560.000 IVATO
Pagabile anche in comode rate
Lettore CD Plextor 40T
Masterizzatore TEAC 4x
Box - Scheda Copy all
Tutto a 1.200.000 IVATO
Pagabile anche in comode rate...

SI RICERCANO RIVENDITORI INTERESSATI A DIVENIRE ESCLUSIVISTI DI ZONA PER LA VENDITA DEI SISTEMI COPY ALL SCSI

Disponibili su richiesta:
Sistemi di backup COPY ALL IDE
Sistemi di backup Game Boy

PERCHE' COPY ALL?
Immaginate un sistema dove potrete masterizzare qualsiasi CD con una semplice pressione di un tasto e senza PC . basta problemi con il PC ma solo un sistema affidabile a prova di "imbecille" che permette di "sfornare" copie in soli 8 minuti di qualsiasi CD. Inoltre acquistando i sistemi a RATE avrete la possibilità di pagarvi il sistema senza anticipare una lira. I sistemi sono collegabili a qualsiasi PC che li riconosce come normali CD e CDR!

E' nato il primo super videogames **store ON LINE**

WWW.HARDSTORE.COM

e se non hai internet richiedici subito il nostro catalogo GRATIS

Leggi qui sotto, solo da noi trovi...

Ogni tipo di accessorio classico per playstation (Dualshock, volanti, pistole...) e ogni tipo di accessorio "speciale" per tutte le console (Chitarra per playstation, canna da pesca, Lettore MP3 Enhancer x psx, Tappetino Dance Dance, BEAT-DJ Controller, modifiche universali per PSX e DREAMCAST!!! con kit fai da te, adattatori per collegare qualsiasi accessorio psx al Dreamcast e al PC !!!, action replay per psx 9002, modifica TURBO per nex, ogni tipo di action replay dalle EXPLORER BLAZE FX alle PROFESSIONAL DATEL, Kit per montare la porta parallela sulle psx 9002, riparazioni a prezzi stracciati di console anche distrutte).. E per finire Hard Store distribuisce in esclusiva per l'Italia COPYALL 5.0 unico sistema sul mercato che permette di copiare qualsiasi CD senza l'uso del PC, inoltre vendiamo a prezzi stracciati CDR PRINCO 74 e 80 min. CDR VERBATIM. Per gli amanti dell'Hacking sistemi di backup per Game Boy Pocket e Color (Xchanger Bung e Gb Smart Drive), CHIP per i lettori DVD da casa, PC Comms Link per riprogrammarete Action Replay. A breve lettori MP3 portatili, e molto altro ancora...

Ultime novità:

CDR VERBATIM e PRINCO A PREZZACCI!

CHIP DI MODIFICA!!! x PSX
Kit completo di chip, istruzioni e fotoa colori per modifica "fai da te"

MODIFICA TURBO!!!
overclocca la tua playstation da 66,7 MHz a 99 MHz!!! Completa di istruzioni per l'installazione FAI DA TE!

SOLO DA NOI!

Chip Universali Dreamcast! Facilissimi da montare solo 4 fili con istr. FAI DA TE

ONLINE STORE!

X RIVENDITORI!

Richiedeteci il nostro listino, riuscirete a proporre cose che altri non hanno!!! E inoltre troverete prezzi davvero competitivi

HARD-STORE
Negozio al dettaglio
C.so 3 Novembre, 72
38100 Trento

TEL. 0461/390603-921287 * 0471/501494
FAX 0461/397644 * 0471/505763

H.S. Distribuzione cura la vendita per corrispondenza, in internet e all'ingrosso

Tutti i diritti sui marchi citati sono dei legittimi proprietari

MEDIEVIL 2

Il mucchietto d'ossa più simpatico della storia dei videogiochi è tornato a farci compagnia su PlayStation. Impugniamo di nuovo il nostro braccio sinistro a mo' di arma e via, di nuovo per le tetre lande di Gallowmere...

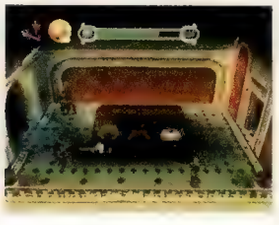
Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Sony Cambridge Studio
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione

GLI ENIGMI SPARSI QUA E LÀ PER IL GIOCO SONO NUMEROSISSIMI E, A VOLTE, VERAMENTE INTRIGANTI: IN DIVERSI CASI L'UNICO MODO CHE AVRETE PER PROCEDERE NELL'AVVENTURA SARÀ QUELLO DI COMINCIARE AD USARE MASSICCIAMENTE LA MATERIA GRIGIA....

PUBBLICATO CIRCA UN ANNO E mezzo fa, il primo capitolo di **Medievil** costituisce a tutt'oggi una delle migliori produzioni in assoluto per PlayStation. Dotato di una trama particolarmente originale, di un protagonista tanto improbabile quanto simpatico, e di una giocabilità difficilmente riscontrabile in altre produzioni analoghe, il titolo Sony non ha però riscosso, in termini di vendite, un successo proporzionato alla qualità di quanto offerto. Probabilmente la presenza in uno stesso gioco di elementi tratti da generi videoludici apparentemente non compatibili del tutto, o la particolare ed in un certo senso coraggiosa caratterizzazione del protagonista (non è da tutti utilizzare come eroe di un *videogame* uno scheletro/zombie, sapendo di dover riuscire a farlo apparire divertente e simpatico agli occhi di utenti solitamente abituati a riservare trattamenti non proprio di riguardo a personaggi simili...) hanno un po' raffreddato gli entusiasmi del grande pubblico. Appare quindi non da poco la sfida lanciata dai programmatori di Sony Cambridge che, pur consci del buon lavoro svolto con il titolo originale, hanno dichiarato di voler pubblicare con **Medievil 2** un prodotto ancora migliore rispetto al già ottimo *prequel*. Ci saranno riusciti?

QUALCHE ANNO DOPO...

L'ottima sequenza in computer grafica che fa da introduzione al titolo funge anche da raccordo tra il vecchio ed il nuovo episodio della serie: all'inizio potrete quindi assistere agli ultimi momenti della battaglia tra il nostro eroe, lo scheletrico Sir Daniel Fortesque, ed il suo vecchio nemico, Zarok, che concludeva il primo **Medievil**. Successivamente la narrazione si sposterà nel 1888, nella Londra dell'età Vittoriana. A ben 500 anni di distanza dagli avvenimenti del primo capitolo della serie, un losco criminale appassionato di arti magiche, Lord Palethorn, ha rinvenuto alcune pagine del libro degli incantesimi di Zarok ed ha fatto ricadere il mondo in quelle Tenebre Eterne che parevano essere state definitivamente sconfitte dal nostro Fortesque. Anche in questo caso quindi, la missione del giocatore sarà quella di affrontare e distruggere nuove orde di strampalati *zombie*, grotteschi mostri e creature dall'aspetto a dir poco bizzarro in un'ennesima sfida all'ultimo sangue tra il bene e una versione che, in **Medievil**, definiremmo piuttosto originale del male... Anche in questo seguito, il gioco si presenta privo di un vero e proprio menu di selezione: terminata la presentazione, vedrete scorrere su schermo le immagini di uno scenario e l'unica possibilità di scelta che vi sarà concessa sarà quella di iniziare una nuova partita oppure di caricare una posizione precedentemente salvata su *memory card*.



PLAY IT AGAIN, DAN...

La prima locazione che vi troverete ad affrontare costituisce in pratica una specie di livello di allenamento, grazie al quale prendere confidenza con i comandi di gioco e imparare i tipi di movimento che potrete far eseguire al vostro protagonista sullo schermo. All'inizio potrete quindi muovervi in un'area quasi del tutto priva di nemici: qui una sorta di "fantasmino", che potrete evocare posizionandovi in determinati punti di attivazione, vi farà da Cicerone spiegando, di volta in volta, il sistema per utilizzare le varie armi, per raccogliere gli oggetti, per sfuggire agli attacchi dei nemici, per richiamare su schermo il menu di inventario, e via dicendo. In **Medievil 2** il metodo di controllo è rimasto quasi del tutto invariato rispetto a quanto visto nel precedente episodio: sarebbe d'altronde stato poco intelligente apportare mutamenti troppo radicali ad un sistema di comandi già assai vicino alla perfezione in quanto a precisione e velocità di risposta agli impulsi impartiti dall'utente. Uniche novità sono quindi costituite dalle nuove abilità di Fortesque come la possibilità di arrampicarsi su determinate superfici (il funzionamento è molto simile a quello sperimentato con Lara Croft negli ultimi **Tomb Raider**: durante il gioco noterete che alcune pareti sono disegnate con un look che, per intenderci, ricorda vagamente l'aspetto di una scala a pioli: ogni volta che incontrerete una parete simile, saprete già che lì vi sarà consentito arrampicarvi) e dalla possibilità di schivare alcuni attacchi nemici. L'arsenale del quale potete disporre è stato leggermente allargato con l'introduzione di alcune armi da fuoco: anche in questo caso all'inizio del gioco l'unico strumento contundente che potrete utilizzare sarà il vostro braccio (nel senso che, su vostro ordine e in mancanza di meglio, Fortesque, con estrema naturalezza si staccherà un arto dalla spalla e comincerà ad usarlo a mo' di clava per difendersi dai nemici!). Successivamente, procedendo con l'avventura, entrerete in possesso di mezzi di offesa sempre più potenti e distruttivi (spade di varie fogge, mazze, pistole, fucili e così via).

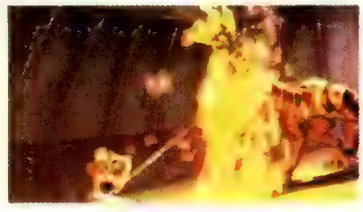
LOOK & GAMEPLAY

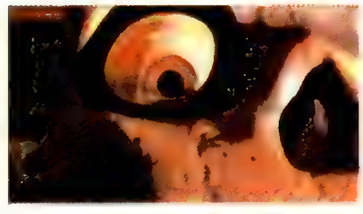
Tecnicamente il titolo conferma in tutto e per tutto quanto di buono visto nel precedente episodio e sebbene il risultato finale, in quanto a look dell'insieme, sia decisamente notevole, sarebbe forse stato lecito attendersi qualche pur minima innovazione a livello di motore grafico o di realizzazione tecnica in generale. Evidentemente i programmatori Sony, già con il primo **Medievil** erano stati costretti a "raschiare il fondo della botte" dell'*hardware* PlayStation e, in questo seguito, sono stati costretti a concentrarsi più che altro sulla realizzazione di aree da esplorare sempre più ampie e curate (le locazioni oltre a rivelarsi sempre assai estese denotano una cura maniacale anche per i particolari in apparenza più insignificanti) e situazioni di gioco sempre più originali. Se quello che più vi era piaciuto del precedente capitolo della saga di Sir Daniel Fortesque era stato il perfetto mix tra fasi di esplorazione, di azione d'ispirazione picchiaduro, e di soluzione di enigmi degni del più intrigante gioco di ruolo, sappiate che in questo seguito tali elementi sono stati ripresi ed esaltati, in modo da consentire all'utente di fruire di un'esperienza videoludica allo stesso tempo immediata e facile da approcciare, ma anche coinvolgente sulla lunga distanza, e dotata di un'ancor superiore longevità globale. I livelli in cui l'avventura è suddivisa sono assai diversi l'uno dall'altro, sia per quanto riguarda gli obiettivi da portare a compimento, il tipo di nemici da affrontare e il modo di affrontarli, che per la conformazione e la dislocazione stessa delle aree di gioco.

Un'interessante novità è costituita dal fatto che in **Medievil 2** viene data l'opportunità di controllare altri personaggi oltre al classico Dan Fortesque: a dire il vero tali co-protagonisti (definirli "personaggi" forse non sarebbe del tutto esatto... Giusto per non rovinarvi la sorpresa vi dò solo un piccolo indizio su quello che vi aspetta: chi di voi si ricorda la mitica "mano" della famiglia Addams?) finiscono per svolgere un ruolo solo marginale nell'economia della narrazione, ma la loro presenza denota una certa buona volontà da parte dei programmatori nel tentativo di arricchire il prodotto con trovate nuove e divertenti. Un altro elemento che è stato invece riportato pari pari dal primo episodio della serie è quella strampalata quanto esilarante atmosfera da parodia di *horror movie* che aleggia in tutto il gioco: ogni particolare sembra essere stato studiato per far nascere il sorriso sulla bocca del videogiocatore e noterete che anche durante la più truculenta scena di squartamento ai danni di un nemico, la situazione si presenterà in modo tale da far apparire il tutto più che altro come qualcosa di buffo e spassoso. In definitiva un titolo assai riuscito: giocabilissimo, divertente, longevo e, in quanto a realizzazione tecnica, ai limiti delle possibilità della vecchia PlayStation. Chi ha già apprezzato il precedente episodio sicuramente non troverà in **Medievil 2** delle innovazioni sostanziali, ma bisogna ammettere che in questo caso era veramente difficile riuscire a migliorare un prodotto già vicino alla perfezione...

Igor Berzi

VOTO **89%**



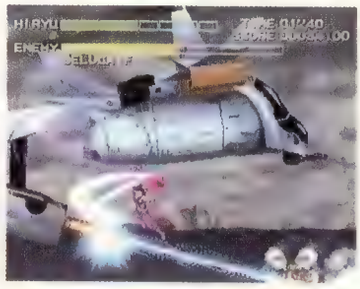


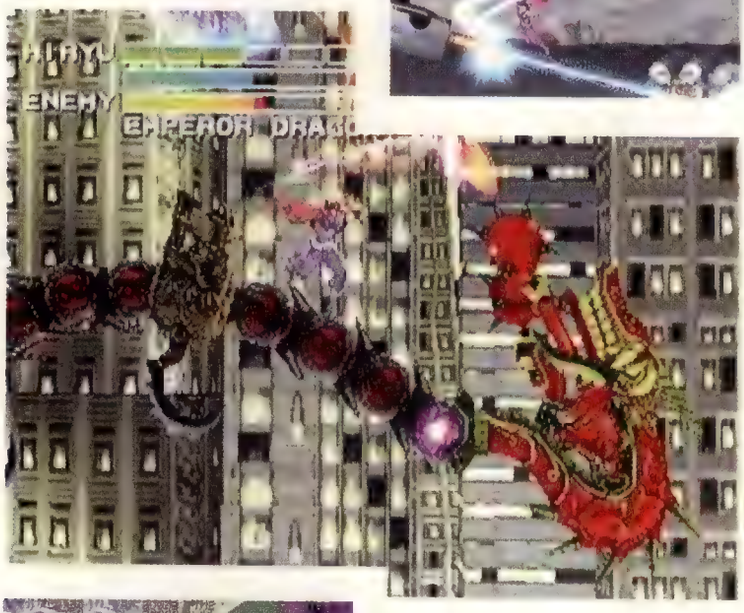
NONOSTANTE CORPI SMEMBRATI E TESTE MOZZATE POSSANO FAR PENSARE AD UN TITOLO ESAGERATAMENTE TRUCULENTO, MEDIEVIL 2 SI RIVELA UNO DEI GIOCHI PIÙ ESILARANTI E DIVERTENTI DEGLI ULTIMI TEMPI.

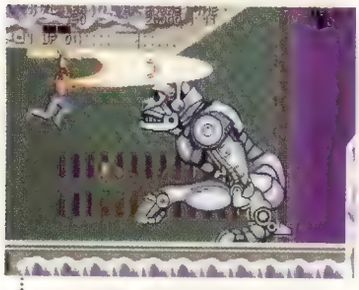
STRIDER HIRYU 1 & 2

Spade laser, acrobazie, esplosioni, mostri raccapriccianti, astronavi ed eroi senza macchia: se non è un episodio di *Guerre Stellari*, deve essere per forza... **Strider Hiryu**!

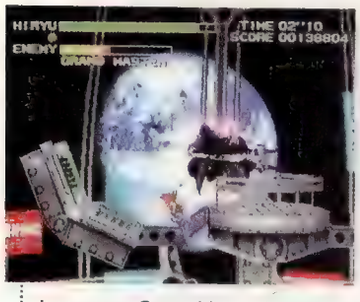
Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione







IL PRIMO STRIDER È LONTANO ANNI LUCE GRAFICAMENTE DAL SUO SUCCESSORE, MA È STRUTTURALMENTE IDENTICO.



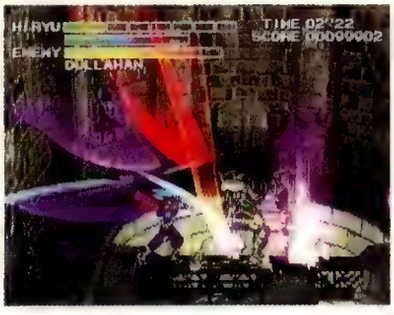
IL MALEFICO GRAND MASTER È PRESENTE ANCHE NELLA SECONDA AVVENTURA DI STRIDER, MA STAVOLTA...

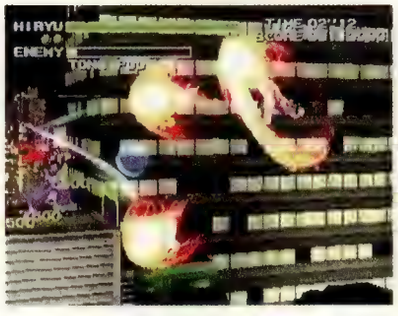
... HA LASCIATO IL RUOLO DI ULTIMO AVVERSARIO A QUESTO MOSTRUOSO ESSERE ALATO! AIUTO!

VEDER PASSARE POCHI MESI TRA LA pubblicazione di un gioco di successo e l'uscita del relativo seguito è ormai estremamente comune, tanto che nessuno si stupisce più dell'entità delle cifre che seguono i titoli delle serie più longeve; la ragguardevole quota di quattro edizioni raggiunta da un *franchise* "giovane" come **Tomb Raider** è indubbiamente significativa in tal senso e mette facilmente in ombra gli otto capitoli di **Final Fantasy**, realizzati da SquareSoft in un arco di tempo nettamente superiore. Un'attesa di dieci anni o giù di lì per l'uscita di un *sequel* appare di conseguenza incredibile in un contesto di questo tipo, ma tanto è il tempo che è occorso a Capcom per dare un degno seguito alle leggendarie avventure di Strider Hiryu. La terribile variazione sul tema prodotta negli anni '90 da US Gold, del resto, non può certo essere considerata una vera discendente del *coin-op* originale e, dopo aver ammorbato un buon numero di possessori di Amiga e MegaDrive, è fortunatamente scomparsa nel nulla. Ma i videogiocatori più "anziani" non hanno mai dimenticato del tutto **Strider**, il cui recente aumento di popolarità (avvenuto principalmente per mano di un altro titolo della stessa casa di Osaka, ovvero il picchiaduro **Marvel Vs. Capcom**) ha convinto i produttori di **Resident Evil** a tornare sui propri passi e tentare nuovamente la strada dei giochi d'azione. Risultato: nel 1999, esattamente dieci anni dopo l'uscita nelle sale giochi nipponiche del primo **Strider**, Capcom ha rilasciato un *coin-op* basato su *hardware* PlayStation e intitolato, con ben poca fantasia, **Strider Hiryu 2**. L'adattamento per il mercato domestico era chiaramente scontato, mentre non lo era affatto l'inclusione nel pacchetto di una conversione perfetta del primo gioco della serie. Un gentile omaggio da parte di Capcom oppure un tentativo di rinvigorire un prodotto di per sé poco allettante? Né l'uno, né l'altro: il CD aggiuntivo che contiene **Strider** non è infatti gratuito, e il secondo capitolo della serie non è assolutamente un prodotto fallimentare. Ma questo non vuol dire che sia un capolavoro, purtroppo...

PRESS START, PLEASE...

Le differenze più eclatanti tra **Strider Hiryu 2** ed il suo predecessore non stanno nella struttura di base, di cui ci occuperemo comunque in seguito, ma nella grafica, che è poi l'aspetto dei videogiochi che ha subito l'evoluzione più profonda nel corso dei dieci anni passati dall'uscita di **Strider**. In luogo dell'originale rappresentazione totalmente bidimensionale troviamo quindi un motore grafico di tipo ibrido che ha permesso a Capcom di mescolare gli *sprite* in 2D utilizzati per il protagonista e gli avversari minori con i poligoni *texturizzati* che compongono i fondali e i nemici di dimensioni più imponenti. I programmatori, inoltre, non hanno risparmiato sugli effetti speciali e si sono





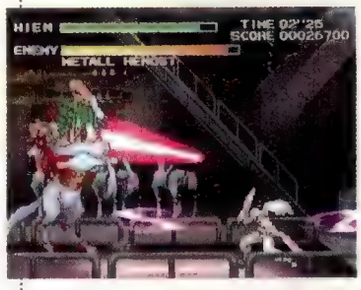
industriati per realizzare dei buoni effetti di illuminazione che si accordano alla perfezione con l'ottimo uso dei colori. Il *frame rate* è stabile e la pulizia generale giova immensamente alla grafica, che non infrange però nessuna barriera che non sia stata già superata dagli attuali giochi d'azione per PlayStation; le occasioni in cui il distacco tra gli oggetti bidimensionali e i fondali poligonali risulta evidente non sono molte, e questo è un punto a favore del gioco, ma nel complesso **Strider Hiryu 2** si limita a soddisfare lo sguardo, senza prodursi in guizzi visivi degni di nota. Si tratta comunque di un semplice appunto, che può però essere fatto anche alla sezione audio composta da temi musicali poco presenti ed effetti decisamente classici nella loro chiassosità.

GAME OVER... INSERT COIN!

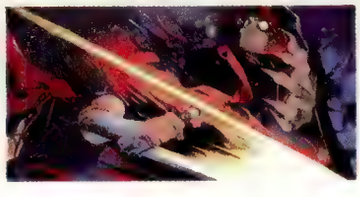
I fanatici del primo **Strider** e dei giochi d'azione "vecchio stile" saranno felici di sapere che il radicale cambiamento della veste grafica sin qui descritto non ha impedito alla struttura di **Strider Hiryu 2** di rimanere strettamente bidimensionale: il gioco si sviluppa unicamente in orizzontale ed in verticale, lungo tortuosi livelli a loro volta suddivisi in sezioni di estensione generalmente ridotta all'interno delle quali si salta, ci si appende ai soffitti, si subiscono improvvise variazioni dell'attrazione gravitazionale e si massacrano decine di avversari. **Strider Hiryu 2**, in altre parole, è concettualmente identico all'originale, rispetto al quale vanta un ritmo leggermente più frenetico e un maggior numero di possibilità d'azione; i movimenti a disposizione del personaggio principale sono stati ampliati e prevedono ora un utile scatto, un fondamentale doppio salto e un temporaneo potenziamento delle capacità di attacco, grazie al quale la spada dell'eroe è in grado di lanciare attacchi a distanza per un breve periodo. Un'altra concessione alle più recenti tendenze del mercato riguarda le tre vite inizialmente fornite all'utente nel vecchio **Strider**, sostituite in questo *sequel* da un'unica barra di energia vitale caratterizzata da un'estensione superiore a quella dell'analogo indicatore utilizzato nel capostipite della serie. È invece praticamente invariato lo spirito del gioco, completamente incentrato sulla raccolta del maggior numero possibile di potenziamenti, bonus nascosti e punti; alla fine di ciascun livello si ottiene addirittura una valutazione basata sul punteggio accumulato e sul tempo impiegato per portare a termine le missioni proposte, durante le quali è possibile usufruire degli immancabili *power-up* offensivi e degli altrettanto canonici rifornimenti di energia. Il sapiente accostamento degli accorgimenti appena elencati determina un gradevole *gameplay* di stampo tradizionale che, pur funzionando senza intoppi nelle sale giochi, mette in mostra tutti i suoi limiti in ambito domestico. **Strider Hiryu 2**, tanto per cominciare, è davvero troppo breve: il livello di difficoltà è inferiore a quello del predecessore e i crediti illimitati (che permettono tra l'altro di ripartire dallo stesso identico punto in cui il protagonista ha tirato le cuoia) riducono ad una trentina di minuti il tempo necessario per il primo completamento del gioco, successivamente risolvibile in poco più di un quarto d'ora con un'adeguata conoscenza dei livelli e con il ricorso al potente personaggio aggiuntivo accessibile in seguito alla sconfitta del mostro finale. Servono a poco, in quest'ottica, espedienti come la possibilità di scegliere l'ordine in cui affrontare le prime missioni, il livello segreto inserito da Capcom in esclusiva per la versione PlayStation e le illustrazioni che fanno da sfondo ai brevi intermezzi parlati che appaiono tra un livello e l'altro: la longevità di **Strider Hiryu 2** rimane bassa e non decolla nemmeno con l'intervento delle numerose citazioni relative al primo episodio della saga, né tanto meno con l'aiuto della notevole varietà delle ambientazioni (che includono un desolato territorio ghiacciato, una città futuristica, un castello medievale e una base volante corazzata). La durata nel tempo è in definitiva il vero tallone d'Achille di un titolo che, dopo essersi fatto attendere per dieci anni, fa dell'uscita in tandem con il proprio *prequel* il suo maggior punto di forza. Come a dire che la raccolta prodotta da Capcom è praticamente indispensabile per gli amanti del primo **Strider**, ma è al tempo stesso assai meno essenziale per chiunque sia alla ricerca di un'esperienza videoludica in grado di garantire soddisfazioni che vadano al di là del brevissimo termine.

Erik Pede

VOTO **76%**



DOPO AVER COMPLETATO IL GIOCO POTRETE PRENDERE IL CONTROLLO DEL CANDIDO STRIDER HIEN.

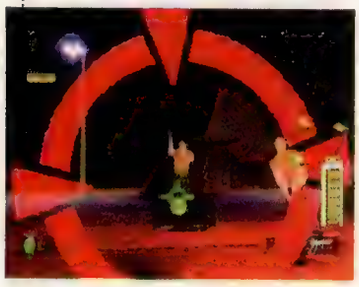


DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Il primo **Die Hard Trilogy** aveva riscosso a suo tempo un buon successo di critica e pubblico, dimostrando al mondo intero come fosse possibile realizzare un *tie-in* cinematografico divertente e vario, qualità che mancano totalmente a questo seguito...

Versione:	Europea
Casa:	Fox Interactive
Sviluppatore:	n-Space
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione

L'UNICO PROBLEMA CHE ACCOMPAGNA LE SEZIONI CON LA *LIGHT GUN* È DATO DALLA PRESENZA DI QUALCHE RALLENTAMENTO NELLE FASI PIÙ CONFUSE.



COME RECITA UNA FRASE ORMAI entrata nella leggenda, se la fortuna è cieca la sfiga ci vede benissimo... e a volte prende anche la mira. E' probabilmente questo il pensiero che deve aver attraversato la capoccia dei poveri programmatori americani di n-Space, che si sono ritrovati non solo a dover lavorare sulla licenza di un film che non esiste, ma anche a sottostare ad una serie di limitazioni di varia natura che hanno loro impedito di sfruttare al meglio i pochi spunti e i capisaldi che tale licenza gli offriva loro. E' facile immaginare la mole di improperi uscita dalle bocche degli sviluppatori statunitensi quando è stato loro annunciato che, per volere della casa cinematografica produttrice dei film, in **Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas** il protagonista poteva essere John McClane, a patto che questo non assomigliasse fisicamente a Bruce Willis. Divertente, vero? Il sogno di ritrovarsi a lavorare su un titolo basato su una licenza cinematografica di un certo richiamo e prestigio è quindi sparito: niente enorme apporto pubblicitario fornito dalla contemporanea uscita di un film e nessuna possibilità di inserire nel gioco gli elementi chiave e i personaggi che possano ricollegare il titolo stesso alle pellicole da cui traggono spunto. Se non fosse per il nome del gioco e per qualche riferimento sparso nel corso dell'avventura, sarebbe quasi impossibile associare il titolo qui recensito a *Die Hard*, tanto che uno spettatore distratto potrebbe confonderlo senza alcun problema con le decine e decine di titoli mediocri che ogni mese invadono il mercato PlayStation. A questo punto, ricapitolando la situazione ed esaminando il tutto con un certo distacco e con la giusta calma, sorgono spontanee un paio di considerazioni e varie domande: ci chiediamo infatti se sia veramente necessario acquistare una licenza del genere (presumibilmente piuttosto costosa) per poi aver la possibilità di sfruttarla solo in maniera marginale e, soprattutto, se i programmatori debbano veramente imprecare contro una serie di situazioni sfortunate (in primis la già citata mancanza di una pellicola a cui fare riferimento) oppure se sia più utile e produttivo che riflettano sui propri errori...

LA FORTUNA AIUTA GLI AUDACI

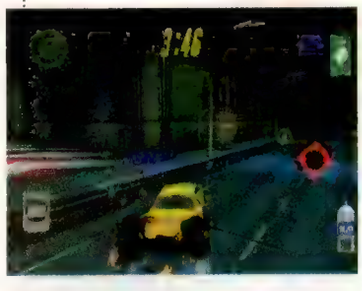
Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas è, in sintesi, un *sequel* abbastanza modesto (e nella maggior parte delle situazioni prevedibile) che ricalca l'idea di base e i concetti già espressi nel precedente episodio: la sola differenza in questo caso è che John McClane non deve rivivere le tre famose storie di cui è stato protagonista al cinema, ma è impegnato in una nuova ed avvincente avventura, di cui preferiamo risparmiarvi la trama, solita accozzaglia di *cliché* e banalità in cui si

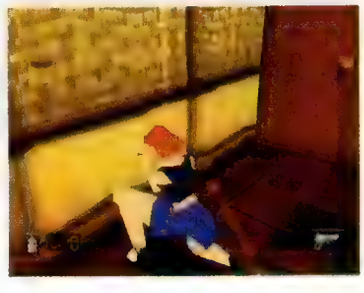
incontrano, si combattono e si eliminano terroristi, pazzi assassini e voluttuose bellezze, tanto affascinanti quanto pericolose. La nuova trama non ha però portato a cambiamenti rilevanti nella struttura di gioco che continua a miscelare tre generi diversi nel tentativo, peraltro miseramente fallito, di conquistare le simpatie e l'interesse di una fetta di pubblico più cospicua; se infatti il primo **Die Hard Trilogy** era riuscito nell'impresa, non particolarmente ardua, di eguagliare (se non addirittura superare) le produzioni del tempo unendo alla quantità una discreta qualità, **Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas** esce sconfitto, distrutto, devastato, in una sola parola dominato, dal confronto con i titoli più recenti ed elaborati. L'inserimento in un solo prodotto di tre stili di gioco differenti non rappresenta certo una novità, così come non stupisce il risultato finale di una scelta del genere, ovvero un titolo nella media, che però non riesce a primeggiare in nessun campo. Prendiamo ad esempio le fasi d'azione alla **Metal Gear Solid**: certo, ci sono alcuni spunti interessanti, l'arsenale a disposizione di McLane è abbastanza fornito ed è possibile distruggere buona parte degli oggetti presenti su schermo, ma non mancano difetti piuttosto rilevanti quali il metodo di controllo, non sempre impeccabile, e il sistema di inquadrature in alcuni frangenti a dir poco fantasioso. Globalmente le fasi d'azione sono comunque abbastanza godibili e conquistano, in un ipotetico podio in cui inserire i tre diversi generi presenti in **Die Hard Trilogy 2**, la seconda posizione; ben più apprezzabili, soprattutto se si possiede una *light gun*, sono i livelli sparatutto in prima persona, privi di spunti particolarmente originali ma strutturati con cura e sapienza. Riprendendo uno schema già visto in altre produzioni del genere, i programmatori hanno inserito una gran quantità di nemici, accompagnando il tutto con armi e potenziamenti di varia natura nascosti in casse, estintori e altri oggetti sparsi in ogni ambientazione. L'elemento di maggiore pregio di queste fasi rimane comunque il sistema di controllo, tra i migliori mai provati grazie a una notevole precisione nei movimenti del puntatore. A smorzare rapidamente gli entusiasmi e a diminuire in maniera sensibile la valutazione globale ci pensano però i livelli "automobilistici" in cui, guidando come dei forsennati in campi e ampie autostrade statunitensi, John McClane deve ancora una volta riuscire a raggiungere una bomba prima che avvenga la detonazione. Oltre a evidenti problemi nell'impostazione strutturale e nel sistema di controllo (la macchina ha spesso reazioni anomale), la realizzazione tecnica è assolutamente mediocre e, malgrado la presenza di ambientazioni prive di elementi particolarmente complessi, il *frame rate* è altalenante e il *pop-up* regna sovrano. Il fatto che siano passati ben tre anni dall'uscita del primo **Die Hard Trilogy** lasciava supporre (e sperare) che i programmatori avessero sfruttato questo periodo di tempo per valutare gli errori fatti, risolverli e, più in generale, trovare qualche nuovo spunto in grado di incrementare la giocabilità; tutto ciò non è stato fatto e il risultato è sotto gli occhi di tutti...

Marco Ravetto

VOTO **70%**

TRE MINUTI E QUARANTASEI SECONDI PRIMA DELLA FINE DI QUESTO STRAZIO... IN TUTTI I SENSI...

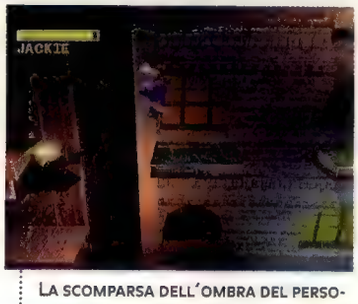




JACKIE CHAN'S STUNT MASTER

Presentato all'*E3* di due anni fa, **Jackie Chan's Stunt Master** denunciava molti difetti ai quali sono sicuramente da attribuire i numerosi posticipi della data di uscita del gioco. A questo punto ci sarebbe da aspettarsi come minimo un titolo interamente rinnovato...

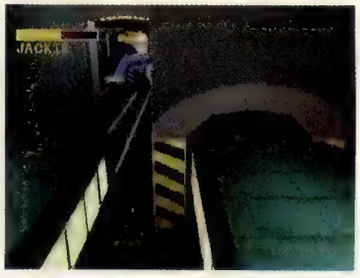
Versione:	Europea
Casa:	Sony
Sviluppatore:	Radical Entertainment
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione



LA SCOMPARSA DELL'OMBRA DEL PERSONAGGIO DURANTE I SALTI RENDE DIFFICILE GIUDICARE LA SUA POSIZIONE.

I LIVELLI PRESENTANO STRADE ALTERNATIVE CHE PREMIANO IL GIOCATORE LESTO AD INDIVIDUARLE CON SVARIATI BONUS.

NEL LONTANO 1997 RADICAL ENTERTAINment si era prefissa un obiettivo particolarmente impegnativo: trasporre in un videogioco il dinamismo e la comicità dei film di Jackie Chan. Un tentativo simile era già stato sperimentato da Hudson nell'89 con il divertente *platform* **Jackie Chan's Action Kung Fu** (per PC-Engine e NES). Il progetto di Radical era però più complesso di un semplice gioco d'azione 2D: l'intenzione era quella di creare una sorta di film interattivo che miscelasse elementi di *platform* e picchiaduro con sequenze cinematografiche e dialoghi parlati. Un'idea ambiziosa che si è subito scontrata con le capacità tecniche ed economiche del team di sviluppo. Il gioco, presentato due anni or sono, non aveva convinto né la stampa specializzata, né Midway, il distributore americano. Immancabili quindi i continui posticipi della data di uscita che avevano dato l'illusione della possibilità di un drastico rifacimento del gioco. Al contrario, **Jackie Chan's Stunt Master** è stato semplicemente "congelato" per un anno e mezzo ed immesso sul mercato così come si presentava nel 1998: una scelta piuttosto discutibile, in quanto ai difetti inizialmente manifestati dalla struttura e dal motore grafico, si aggiunge ora una notevole obsolescenza. Il titolo appare drasticamente povero di *texture* ed eccessivamente stilizzato. I personaggi, per quanto mossi con animazioni caratterizzate da una discreta fluidità, soffrono di un'elevata carenza di poligoni che li rende tozzi e poco definiti; le ambientazioni non offrono uno spettacolo migliore risultando strutturalmente spartane e scarsamente dettagliate. Anche l'impiego degli effetti speciali è totalmente inadeguato rispetto ai titoli attualmente prodotti per PlayStation. Data l'anzianità del motore grafico, il gioco si muove con una lentezza pachidermica assolutamente inadatta per ricreare l'atmosfera frenetica dei film di Jackie Chan. Come se non bastasse, la velocità si riduce ulteriormente durante le fasi di gioco più concitate. Nella media la componente sonora, con una vasta gamma di effetti e dialoghi parlati: questi ultimi, presi in parte dai film di Jackie Chan ed in parte campionati dallo stesso attore per l'occasione, accompagnano il giocatore durante tutta la progressione di **JCSM** commentando, con un certo ritardo, ciò che avviene su schermo con una frequenza che alla lunga tende a stancare. Anche l'impianto di gioco non è privo di problemi: sebbene l'idea di miscelare elementi di picchiaduro e *platform* sia sostanzialmente buona, il modo in cui è stata concretizzata lascia molto a desiderare. L'elevato numero di mosse disponibili e l'unione tra combattimenti ed azione offre una notevole varietà di gioco, ma l'inaffidabilità del sistema di controllo e del rilevamento della collisone dei poligoni, oltre che la lentezza del motore grafico, sono fonte di continuo fastidio per il giocatore.



Difetti che vengono messi in evidenza da una struttura dei livelli che richiede spesso azioni repentine e precise, incompatibili con l'approssimazione della risposta ai comandi: di conseguenza le morti per cadute o collisioni contro elementi mobili del fondale sono estremamente frequenti. A rendere il tutto ancora più frustrante vi è l'obbligo di dover ripartire da determinati punti del livello dopo aver atteso una ventina di secondi di caricamento. **JCSM** dà la fastidiosa impressione di essere un gioco incompleto lanciato sul mercato unicamente per coprire almeno i costi di sviluppo: un obiettivo quantomeno utopistico, visto che anche il più fanatico tra gli appassionati dei film di Jackie Chan rimarrebbe indispettito dai numerosi difetti del gioco...

Diego Cortese

VOTO **49%**

Riempile sino a farle Scoppiare!

Dual Force Color Pad

Dual Force
Wireless Controller

MC2

MadCatz

ALTA TECNOLOGIA
PER PLAYSTATION

PER PLAYSTATION

MAI PIÙ SALVATAGGI "A PEZZI". Con le nuove memory card non compresse non ci sarà più il rischio di perdere i dati durante il salvataggio o il caricamento dei vostri giochi. In ogni confezione è compreso un jewel case che può comprendere sino a quattro memory card. 8x...16x...32x: un sacco di spazio tutto "x" voi!

Distribuito da

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

ASSISTENZA TECNICA e-mail: tech@3dplanet.it - tel. 024886711 - fax 0248867137

3D PLANET SPA - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137

e-mail: info@3dplanet.it - www.3dplanet.it

on line

URBAN **CHAOS**

Criminali armati fino ai denti, uomini in giacca e cravatta che saltano in aria dopo la morte, auto imbottite di esplosivi e un leader misterioso e inafferrabile: questo potrebbe essere l'inizio della fine del mondo secondo Mucky Foot...

Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Mucky Foot
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura/Azione

GLI IGNARI CIVILI SONO SEMPRE PRONTI AD INTROMETTERSI NEGLI SCONTRI TRA POLIZIA E CRIMINALI.

LE AMBIENTAZIONI DESOLATE COME QUESTA SONO SIN TROPPO NUMEROSE IN UC.

QUESTA È SOLO UNA DELLE ABILITÀ DELL'EROICA POLIZIOTTA DARCI STERN. ALTRO CHE LARA CROFT!

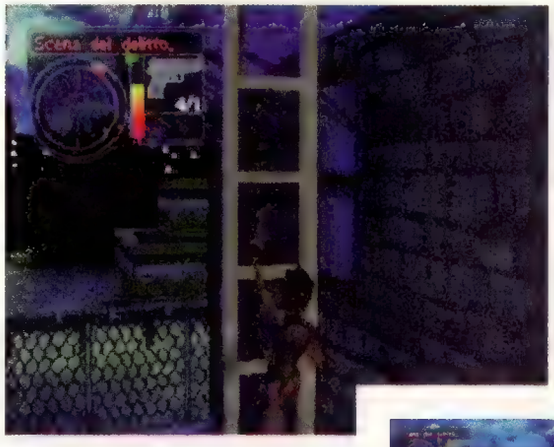
IL PASSAGGIO DAL 1999 AL 2000, CON tutte le sue oscure profezie e le relative fobie su scala globale (per non parlare del temutissimo *bug* informatico di fine secolo), ha sicuramente esercitato una notevole influenza sui *media* di ogni ordine e tipo, andando a coinvolgere in particolar modo i prodotti destinati all'intrattenimento con una decisa predilezione per le pellicole cinematografiche e i videogiochi. Tutto questo per dire che nemmeno gli sviluppatori di Mucky Foot (da cui sarebbe lecito aspettarsi una certa originalità in virtù della loro provenienza da un team da sempre votato all'innovazione quale è Bullfrog) sono riusciti a sfuggire alla tentazione di dipingere un'oscura città a cavallo tra il ventesimo e il ventunesimo secolo, prossima al capodanno destinato a segnarne il tracollo per mano di una scaltra banda criminale segretamente capitanata da un losco e misterioso figuro, abilmente imboscato tra le cariche più alte del consiglio comunale. Di qui la necessità di ripulire le strade e venire a capo della pericolosa cospirazione che minaccia la metropoli, le cui speranze sono riposte nell'abilità investigativa dell'audace poliziotta Darci Stern e nella potenza di fuoco del paranoico militare in congedo Roper McIntyre; i due dovranno quindi aggirarsi per la città allo scopo di sventare attentati, salvare ostaggi, pattugliare i vicoli e svelare gli intrighi di una Union City ormai abbandonata a sé stessa. Molto attraente, a livello teorico, ma è proprio entrando nel vivo dell'azione che **Urban Chaos** comincia a perdere colpi. Le missioni, infatti, finiscono ben presto per assomigliarsi sin troppo tra loro a dispetto della varietà degli obiettivi, le cui differenti modalità di raggiungimento non impediscono ai livelli di rivelarsi nella maggior parte dei casi piuttosto lineari. La possibilità di fare coppia con Roper in alcune missioni e di guidarlo direttamente in altre, da parte sua, non fornisce alcun motivo di esultanza dato che nel primo caso la morte del poco accorto collega decreta il fallimento della missione, mentre nel secondo la sua esasperante lentezza fa di tutto per attentare alla pazienza del giocatore. La vera spina nel fianco del *gameplay* di **Urban Chaos**, ad ogni modo, è rappresentata dal sistema di controllo confuso e impreciso che costringe a sparare o picchiare all'impazzata nel corso degli scontri con gli avversari, pestando sui tasti senza alcun metodo e tenendo le dita incrociate nella speranza di sopravvivere mentre si tenta di selezionare l'arma più adatta da un menu non proprio praticissimo. È ugualmente accidentato, com'era prevedibile a questo punto, il modello di guida dei veicoli reperibili per le strade, la cui scarsa utilità non invoglia a perlustrare in lungo e in largo la città come vorrebbe invece lo spirito del gioco, idealmente improntato alla libera esplorazione dell'esteso ambiente urbano reso più credibile e vitale dalle foglie che si alzano al passaggio della protagonista, dai barili che si capovolgono, dalle auto che bruciano agli angoli delle strade, dalla gente che passeggia (e che può anche essere interpellata) e dai poliziotti che picchiano e arrestano i criminali minori. Peccato che questa pletora di dettagli, valorizzati peraltro da una nutrita serie di ottimi algoritmi di illuminazione largamente utilizzati per dare un'atmosfera opprimente agli scenari, sia apprezzabile da una distanza massima di una ventina di metri "virtuali" al di là dei quali regna il buio più assoluto. Tutto in **Urban Chaos** compare all'improvviso, dai bidoni della spazzatura al testimone chiave che si è costretti a cercare invano

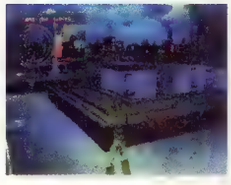
NONOSTANTE LE APPARENZE, IL CORSO DI GUIDA INIZIALE DI URBAN CHAOS NON AIUTA AFFATTO A SCENDERE A PATTI CON IL BIZZARRO SISTEMA DI CONTROLLO DELLE AUTOMOBILI.

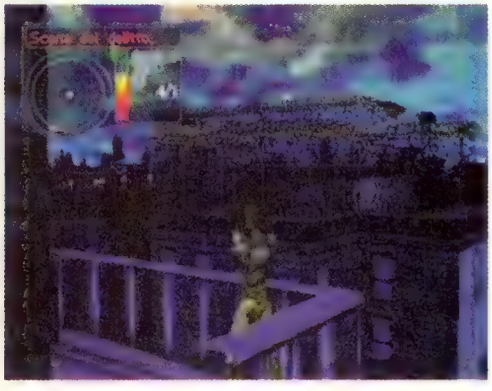
per interi minuti solamente perché non ci si è avvicinati abbastanza alla sua locazione da farlo disegnare dal motore poligonale; stesso discorso per le scale, spesso fondamentali e nonostante questo assai difficili da rintracciare per via dell'aggiornamento incerto che, come se non bastasse, non trova alcuna giustificazione nel livello di dettaglio generale, insufficiente tanto per gli ambienti quanto per i personaggi e accompagnato da *texture* poco definite e animazioni lontane dall'eccellenza. La fastidiosa tendenza della telecamera virtuale ad andarsene per i fatti suoi nelle locazioni più anguste, la qualità altalenante dei dialoghi campionati in lingua inglese (tradotti in italiano tramite funzionali *box* di testo in sovrimpressione), la musica di discreto livello e gli effetti sonori essenziali completano il quadro tecnico, non del tutto esente da piccoli *bug* che si manifestano con occasionali sparizioni dei cadaveri nel corso delle perquisizioni, bonus che saltano fuori a metà delle stesse e collisioni non sempre impeccabili. Nulla che non sia stato già visto nelle ultime, affrettate produzioni per PlayStation, ma che pregiudica la qualità di un gioco potenzialmente interessante e suscita al tempo stesso qualche dubbio sull'effettiva abilità di Mucky Foot nel settore console. Riassumendo: un'altra occasione persa...

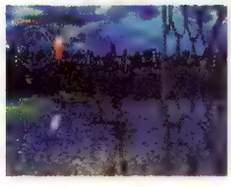
Erik Pede

VOTO **55%**









NIGHTMARE GAMES
Sede legale: Via del Can Bianco, 19 Pistoia Tel 0573/28203 Fax0573/509833
NIGHTMARE GAMES
Via Pistoia 34, QUARRATA Tel 0573/774210 Fax0573/779927
Via Bicocchi ang. Via Gorizia FOLLONICA Tel 0566/264135
NEW NIGHTMARE GAMES
PROSSIMA APERTURA: Viale Adua PISTOIA
NINTENDO Dreamcast PlayStation SEGA SATURN
SERVIZIO RIVENDITORI /CONTRATTI FRANCHISING
AGENTE IN TOSCANA TEL 0347-5260349
VENDITA ANCHE DI ACCESSORI E ARMI SOFT AIR
GADGET MODELLISMO GUNDAM/MACROS ECC.
NIGHTMARE GAMES

ARMY MEN AIR ATTACK

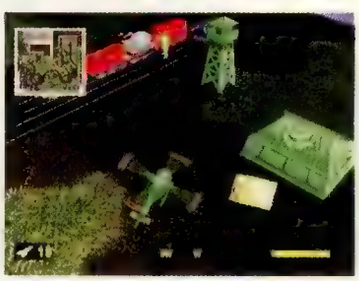
Sembra che i programmatori di 3DO Company si siano affezionati ai piccoli soldatini di plastica colorati: rieccoli nuovamente tornare alla carica con **Army Men Air Attack**...

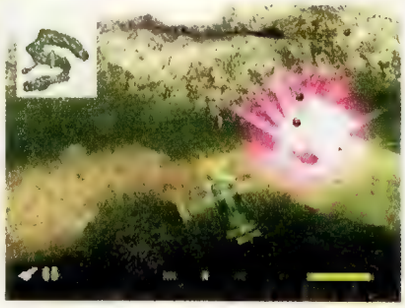
Versione:	Europea
Casa:	3DO Company
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Azione

UNA DELLE INCONGRUENZE DI ARMY MEN AIR ATTACK È RAPPRESENTATA DAL FATTO CHE IL GIOCATORE NON PUÒ CAUSARE DANNI ALLE PROPRIE TRUPPE DI SUPPORTO.

ALCUNI OGGETTI POSSONO ESSERE RACCOLTI E RILASCIATI SUGLI IGNARI MEZZI NEMICI.

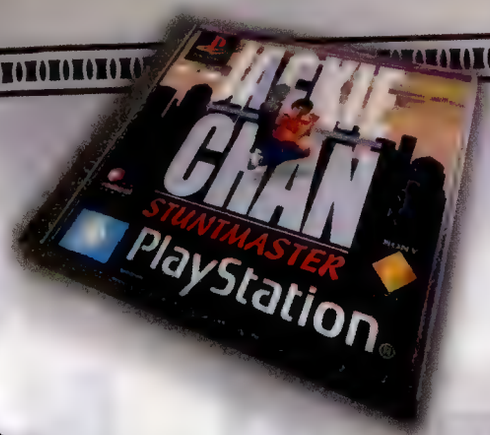
CONTINUANO LE AVVENTURE DI SARGE e delle sue truppe, un manipolo di piccoli soldatini verdi di plastica che, in ambientazioni tipicamente domestiche, deve affrontare gli attacchi e gli assalti dell'esercito giallo... Al contrario di quanto accadeva nei precedenti episodi della serie, in **Army Men Air Attack**, come è facilmente intuibile dal titolo, l'azione si svolge completamente per via aerea con le forze comandate da Sarge che, a bordo di un elicottero, devono riuscire a portare a termine una serie di missioni di varia natura. I *game designer* di 3DO Company hanno svolto un lavoro più che discreto in questo settore, garantendo una buona varietà grazie all'inserimento di missioni di recupero, distruzione di avamposti nemici o difesa di mezzi che trasportano importanti materiali bellici. La struttura di gioco, ispirata ai vari episodi della serie **Strike** prodotta da Electronic Arts, è caratterizzata da un sistema di controllo abbastanza semplice e immediato che consente di utilizzare al massimo le numerose armi a disposizione dell'elicottero; è proprio questa semplicità, unita ad altri particolari che non ci hanno convinto pienamente, primi fra tutti l'impossibilità di distruggere per errore le proprie forze di supporto e l'intelligenza artificiale delle truppe controllate dalla CPU, a rendere **Army Men Air Attack** un titolo troppo facile e, di conseguenza, poco longevo. Progredire nel gioco non rappresenta un'impresa particolarmente ardua e, proprio per questo motivo, malgrado il numero di missioni presenti sia abbastanza elevato non è difficile portare a termine l'avventura in un periodo di tempo relativamente breve. A questo punto l'unico spunto che può spingere l'utente a nuove partite è la modalità a due giocatori che offre la possibilità di cooperare in missioni di coppia oppure di sfidarsi in battaglie all'ultimo sangue. E' comunque indubbio che con una migliore calibrazione del livello di difficoltà la valutazione di **Army Men Air Attack** sarebbe stata senza dubbio superiore; il titolo di 3DO è infatti dotato di alcune particolarità decisamente interessanti (*in primis* la possibilità di utilizzare alcuni oggetti presenti sul fondale come armi) e di una realizzazione tecnica più che positiva. Le ambientazioni sono abbastanza curate, l'*engine* decente e l'accompagnamento sonoro più che adeguato, arricchito anche dalla presenza di parlato completamente in italiano nella presentazione. Pur sottolineando il fatto che **Army Men Air Attack** rappresenta certamente il miglior episodio della serie e che i programmatori di 3DO hanno svolto un lavoro perlomeno discreto, il giudizio globale non può essere particolarmente elevato, soprattutto a causa dei già citati problemi nella calibrazione del livello di difficoltà.





Marco Ravetto

VOTO **70%**



JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

KARATE CLUB

Arti marziali.

Tecniche di difesa e di attacco.

Mosse non necessariamente leali.

Lezioni individuali per cinture nere e principianti.

Orario continuato 24h su 24h.

Corso completo L. 59.900.

PlayStation

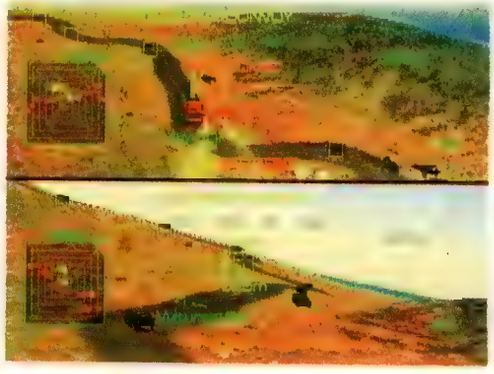
radical entertainment

TBWA/BDDP

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it

EAGLE ONE HARRIER ATTACK

Volare non sarà più la stessa cosa quando vi sarete calati nell'abitacolo di un aereo con velleità elicotteristiche come l'AV-8B Harrier II. Provate l'ebbrezza di pilotare un velivolo a decollo verticale con **Eagle One**!



Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Glass Ghost
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Simulazione

LA MODALITÀ DI ADDESTRAMENTO DI EAGLE ONE PERMETTE DI FAMILIARIZZARE CON IL PARTICOLARE SISTEMA DI CONTROLLO DELL'HARRIER.

L'*HEAD UP DISPLAY* È PIÙ TRADIZIONALE RISPETTO AL FUTURISTICO RETICOLO AVVOLGENTE PRESENTE IN ACE COMBAT 3.

IL GENERE DELLE SIMULAZIONI DI volo per console è generalmente diviso in due categorie: vi sono sparatutto poligonali incentrati su un'azione di gioco rapida ed esplosiva, come la serie **Ace Combat** di Namco, e i titoli caratterizzati da un approccio più simulativo e realistico. Con **Eagle One Harrier Attack** Infogrames ha optato per una via di mezzo tra queste due tipologie: il titolo è infatti una simulazione/sparatutto dalla fisica di gioco semplificata, ma che richiede comunque un certo impegno da parte del giocatore per poter controllare il proprio velivolo. L'AV-8B Harrier II è una bestia difficile da dominare, soprattutto se si vogliono sfruttare le sue capacità di sostentamento verticale...

NUCLEAR STRIKE

Ridotto ai minimi termini il numero delle nazioni potenzialmente in grado di costituire una minaccia per il Patto Atlantico, Glass Ghost ha deciso di ricorrere all'ormai abusato gruppo di terroristi fanatici che sfoggiano un arsenale degno della più moderna forza militare. Vittima di turno è l'arcipelago delle isole Hawaii, le cui basi militari sono state messe fuori uso mediante una tempesta elettromagnetica generata dall'esplosione in quota di un ordigno nucleare. In qualità di prode pilota del corpo dei marines statunitensi, il vostro compito è quello di porre termine all'aggressione eseguendo con successo 25 missioni differenti. Meno numerosi rispetto ad **Ace Combat 3**, i mezzi a vostra disposizione in **Eagle One** vantano un maggiore assortimento comprendendo velivoli ad ala sia fissa che rotante. Il mezzo utilizzato più frequentemente è l'AV-8B Harrier II, aereo d'attacco al suolo estremamente versatile noto per gli splendidi risultati ottenuti nella battaglia delle Falkland contro i Mirage argentini. La caratteristica principale di questo aereo è la possibilità, tramite degli ugelli di spinta orientabili, di atterrare e decollare verticalmente oltre che di rimanere sospeso in aria per brevi periodi di tempo: peculiarità che gli consente di compensare la ridotta velocità di volo, appena 1083 km/h in configurazione pulita, con un'agilità senza pari. Tale destrezza è ottenuta però al costo di una notevole difficoltà di controllo che, una volta regolato al massimo il livello di realismo, **Eagle One** simula abbastanza fedelmente. Attendetevi quindi un mezzo in grado di eseguire le manovre più ardite ma che richiede una certa abilità per poter essere sfruttato al meglio. A questo scopo è stata inserita una modalità di addestramento che insegna attraverso varie lezioni ad imparare le basi del combattimento con velivoli a decollo verticale. Durante determinati eventi chiave, verrete esortati a cambiare il vostro fido Harrier con mezzi più consoni alla missione da eseguire: questi includono il caccia multiruolo ognitempo F-16 Fighting Falcon, l'aereo da supporto ravvicinato specializzato nella lotta anticarro Fairchild A-10 Thunderbolt II, l'aereo d'attacco a bassa visibilità radar F-117 Raven ed infine l'elicottero da trasporto Bell UH-1 Iroquois. Ogni mezzo si differenzia non solo per caratteristiche di volo, ma anche per l'arsenale con cui è equipaggiato che comprende cannoni, bombe e missili di vario tipo.

STAY ON TARGET

La varietà degli obiettivi da affrontare rappresenta uno dei punti di forza del gioco. Le prime missioni hanno uno scopo principalmente didattico e si limitano alla semplice distruzione di obiettivi aerei e terrestri. Con il progredire del gioco però la difficoltà incrementa gradatamente, richiedendo una confidenza sempre maggiore con il proprio caccia. Potrà quindi capitare di dover recuperare piloti dispersi o scienziati in zone particolarmente impervie (come nelle vicinanze di un vulcano in eruzione) oppure di coprire un veicolo incaricato di eseguire un attacco chirurgico a determinate installazioni. Non mancano inoltre alcuni eventi speciali, quali l'atterraggio su portaerei ed il rifornimento in volo. Oltre a godere di una maggiore varietà rispetto alla serie di **Ace Combat**, le missioni che caratterizzano **Eagle One** presentano un più elevato livello di tensione, sostenuto dalla presen-

za di situazioni meteorologiche avverse, dal carburante limitato a disposizione e dalla necessità di raggiungere gli obiettivi entro determinati periodi di tempo. Non è quindi possibile perdere minuti preziosi azzuffandosi con batterie antiaeree e caccia nemici: ogni azione dev'essere calcolata in considerazione del tempo a propria disposizione. Distraendosi con bersagli secondari si rischia di permettere al proprio obiettivo di raggiungere un luogo sicuro oppure si sottrae alle proprie forze di terra il supporto aereo richiesto. Oltre alla modalità di gioco principale è presente un *multiplayer mode* mediante *split-screen* che consente di effettuare missioni in cooperazione con un secondo giocatore e di organizzare duelli uno-contro-uno. Mentre il *Cooperative Mode* risulta coinvolgente ed appagante, altrettanto non si può dire della modalità *Deathmatch*: la vastità delle arene di gioco rende difficile l'individuazione della posizione del proprio avversario, rendendo lo scontro aereo particolarmente noioso.

FOG OF THE WAR

Se **Eagle One** supera **Ace Combat 3** in quanto a realismo e varietà delle missioni, il motore grafico realizzato da Glass Ghost non raggiunge il livello di complessità grafica offerta dal titolo Namco. Ad eccezione dell'Harrier, i velivoli risultano squadrati e privi di particolari. Altrettanto scarni i fondali che soffrono inoltre di un ridotto campo visivo causato da un consistente effetto nebbia. Più apprezzabile l'impiego degli effetti speciali, che arricchiscono i combattimenti con esplosioni, effetti di luce e scie dei missili. Il numero di visuali di gioco disponibili si limita a due, interna ed esterna. Più generoso in termini di inquadrature il replay, che permette di rivedere in ogni momento gli ultimi dieci secondi del combattimento. Per quanto possa apparire poco attraente dal punto di vista grafico, **Eagle One Air Attack** compensa la scarsezza del proprio comparto cosmetico con una struttura in grado di impegnare a lungo il giocatore alimentando il suo interesse con una varietà di missioni e mezzi impiegabili. Se cercate un titolo che possa consolarvi dalla cocente delusione del pessimo adattamento occidentale di **Ace Combat 3** potete trovare in **Eagle One** un discreto sostituto.

Diego Cortese

VOTO **80%**

GLI ULTIMI DIECI SECONDI DI GIOCO POSSONO ESSERE RIVISTI IN OGNI MOMENTO TRAMITE L'*INSTANT REPLAY*.

BLACK BOX
WWW.BLACK-BOX.IT
vuvuvublacktrattinoboxpuntoit
BLACK BOX
HARDWARE - SOFTWARE -VHS - DVD - CD

SVENDIAMO !!!

1^ GRANDE SVENDITA DI PRODOTTI PER PLAYSTATION,
SOFTWARE PC - NINTENDO - DREAMCAST

DAL 15 MAGGIO 2000 FINO AD ESURIMENTO MERCE X RINNOVO LOCALI

RICHIEDI ON LINE, IL LISTINO DEI PRODOTTI IN OFFERTA !!!
SCONTI FINO ALL'80% SU SOFTWARE E ACCESSORI

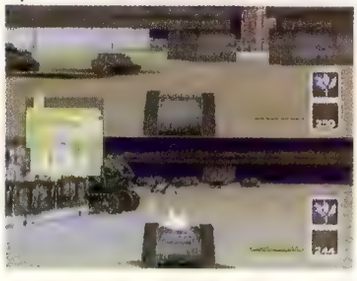
BLACK BOX
NEGOZIO: via Galvani 25 - Castelfiorentino (FI)
CASH & CARRY RIVENDITORI: via Volta 16 - Castelfiorentino (FI)
tel. e fax 0571-632571 (2 linee r.a.) black-box@black-box.it

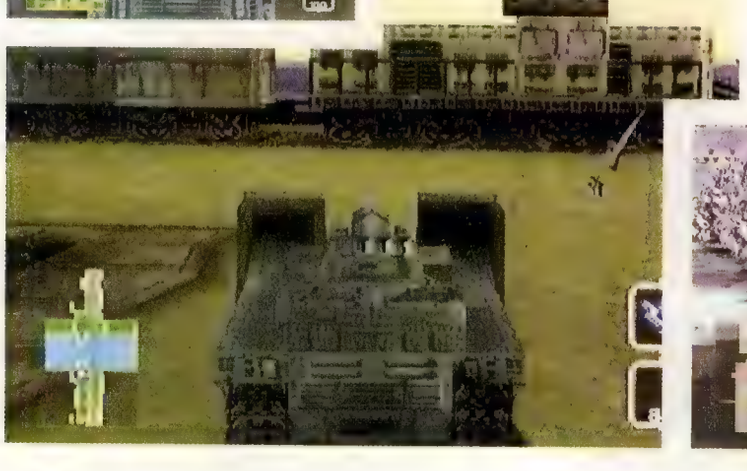
BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

3DO Company continua a sfornare nuovi titoli per PlayStation e, ancora una volta, è l'ambientazione bellica a fare da sfondo al suo ultimo prodotto...

Versione:	Europea
Casa:	3DO Company
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Azione

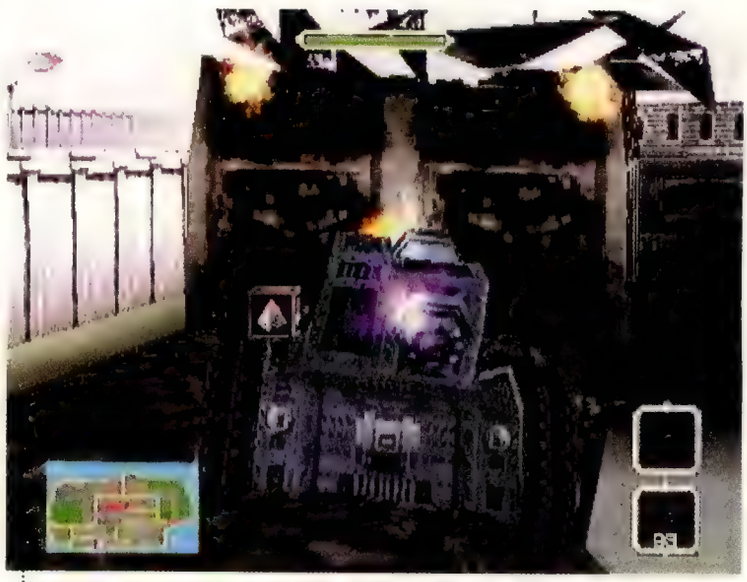
IL GIOCO IN COPPIA OFFRE MAGGIORI SPUNTI DI DIVERTIMENTO, ANCHE SE SONO PRESENTI FREQUENTI RALLENTAMENTI.



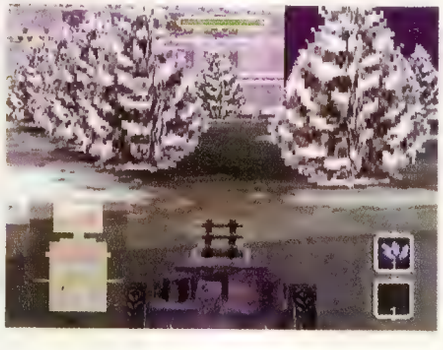


CONVERSIONE DELL'OMONIMO TITOLO disponibile ormai da alcuni mesi su Nintendo 64 (e recentemente anche per GameBoy), **BattleTanx: Global Assault** vede il giocatore vivere una lunga e pericolosa avventura in un universo parallelo in cui, in seguito alla diffusione di un misterioso e pericoloso virus, è morto il 99% della popolazione di sesso femminile. Partendo da Los Angeles, città in cui viveva con la moglie Madison, il protagonista del gioco, Griffin Spade, deve attraversare gli Stati Uniti ed approdare in Europa per salvare il proprio figlioletto Brandon e fermare il folle piano di Cassandra, una *queenlord* decisa a conquistare il mondo utilizzando gli strani poteri di cui sono dotati alcuni bambini nati dalle donne sopravvissute. L'unico modo per riuscire in quest'impresa è di salire a bordo del proprio carro armato (che sembra essere l'unico mezzo di trasporto rimasto sulla faccia della Terra) e cominciare il lungo viaggio visitando diverse città, distruggendo palazzi, costruzioni e, soprattutto, i numerosi carri delle bande rivali, pronte a tutto pur di eliminare gli intrusi che osano avventurarsi nel loro territorio. Prima di iniziare una missione, oltre ad assistere al *briefing* in cui vengono indicati gli obiettivi da raggiungere, viene offerta la possibilità di selezionare il carro armato da utilizzare; la scelta è abbastanza ampia e comprende mezzi adatti a qualsiasi esigenza e situazione e, visto e considerato che i carri armati hanno un prezzo diverso in base alle proprie prestazioni (e che i soldi vengono ottenuti in base ai punti raccolti), è importante anche sapere spendere al meglio la quantità di pecunia a disposizione. Peccato solo che, qualunque sia il mezzo selezionato, a causa di un sistema di controllo tutt'altro che impeccabile, sia piuttosto difficile muoversi con rapidità e che, proprio per questo motivo, sia facile trovarsi tra il fuoco incrociato di più nemici. E' innegabile che i carri armati, per propria natura, non possano essere mezzi particolarmente veloci e scattanti, ma in questo caso si è veramente esagerato, tanto che in diverse situazioni è facile diventare dei bersagli modello "poligono da tiro" per i colpi nemici. L'inconveniente appena descritto rende decisamente elevato il livello di difficoltà, malgrado la presenza di una serie di devastanti armi e oggetti che incrementano in maniera esponenziale le potenzialità del carro armato di Griffin. La situazione è senza dubbio più rosea nelle modalità di gioco in coppia anche se il leggero incremento della giocabilità è controbilanciato da un evidente peggioramento della realizzazione tecnica, già afflitta da diversi problemi nel gioco in singolo (scarsa definizione, *frame rate* incostante, *pop-up*). Difficile quindi trovare qualche valido motivo che possa spingere un videogiocatore a cimentarsi con **BattleTanx: Global Assault** e anche se siete disperatamente alla ricerca di un titolo d'azione con carri armati il titolo 3DO non è certo il miglior rappresentante del genere...

Marco Ravetto



ATTRAVERSO ALCUNE TRA LE PIÙ IMPORTANTI CAPITALI EUROPEE, GRIFFIN DEVE RIUSCIRE A SCOPRIRE IL PIANO DI CASSANDRA E RECUPERARE SUO FIGLIO. COMPLIMENTI PER LA TRAMA...



VOTO **55%**

GALERIANS
ガレリアンズ

UNA SOLA MENTE...
LA TUA MENTE!

CRAVE ENTERTAINMENT

PlayStation

HX HalifaX
www.halifax.it

© 2000 ASCII Entertainment Software Inc./Magic, Inc/CHUNSOFT/KANGY SHO_U TAJIMA. Published and distributed by Crave Entertainment, Inc. Under license from ASCII Entertainment Software Inc. Crave Entertainment and its respective logos are trademarks of Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. ASCII Entertainment, Crave Entertainment are registered trademarks in the U.S. © 1999 Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc.

ASTRO TROOPER **VANARK**

In giacca nera e occhiali scuri ci si aggiusta nervosamente il nodo della cravatta in attesa dell'annuncio. Subdoli iettatori ghignano e prospettano, entro pochi anni, il definitivo trapasso dello *shoot'em up* classico. Prima il 2D, quindi il 3D? Asmik Ace indaga...

Versione:	Giapponese
Casa:	Asmik Ace Ent. Inc.
Sviluppatore:	Bit Town Inc.
N°Giocatori:	1
Genere:	Sparatutto

Si ringrazia **Total Japan (Roma)** per il gioco.

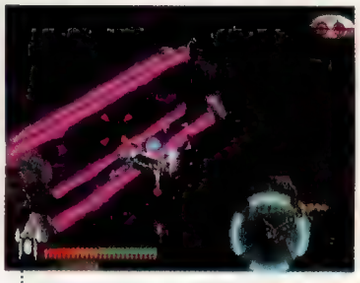
LE SEZIONI AMBIENTATE SULLA BASE STELLARE RAPPRESENTANO, SOPRATTUTTO PER L'UTENZA OCCIDENTALE, UN INTERMEZZO DI SCARSO RILIEVO.

I LIMITI DELL'*ENGINE* POLIGONALE INCIDONO SULLA GIOCABILITÀ SOLO NEL LIVELLO ISPIRATO A COLONY WARS...

VISTA LA CARENZA DI SHOOT'EM UP di rilievo nella *line-up* PlayStation (e valutando anche il fatto che le altre piattaforme non fanno eccezione) l'uscita di **Astro Trooper Vanark** aveva di certo le caratteristiche per passare meno inosservata di quanto fosse prevedibile. Ma gli appassionati incuriositi dal titolo Asmik Ace, a conti fatti, non avranno molto di cui entusiasmarsi: **Vanark** si inserisce infatti placidamente nella linea degli sparatutto 3D classici, tentando la leggera differenziazione ma, in definitiva, non riuscendo assolutamente a stupire o ad imporsi. Una struttura leggermente alternativa, e di primissimo impatto spiazzante, suddivide il gioco in due fasi distinte: una prima d'impostazione *residenteviliana* (nella quale guidare il proprio personaggio poligonale negli scenari pre-renderizzati della base stellare) ed una seconda di natura prettamente *shootemuppica*. L'intero gioco risolve così in un precario equilibrio tra sezioni di raccolta informazioni e *stage* veri e propri dello sparatutto. Al giocatore occidentale, linguisticamente emarginato dalla comprensione della trama, non rimane però che il solo vagabondaggio per le poche *location* disponibili, in attesa dell'incontro con un personaggio e dell'avvio del *briefing* della missione. Quindi solo poche dovute scelte strategiche: la selezione di un compagno di squadra, di un'arma primaria e di un'arma secondaria. Caricamento ed inizio *stage*. Lineare. La stessa struttura della sezione *shoot'em up*, come detto, ricalca le orme di titoli similari: una visuale in terza persona, un mirino, una barra di energia per il rallentamento o l'accelerazione, e tonnellate di nemici. Tutto qui. Ma dire assolutamente male di **Vanark** sarebbe ingiusto. Appassionati e non, infatti, apprezzeranno di certo il ritorno allo *shoot'em up* 3D classico e tendenzialmente massiccio, respirando aria buona tra i sette quadri a disposizione, tra tunnel, sezioni subacquee, fiumi di lava, ambientazioni classiche e qualche escursione nella differenziazione, tra uno *stage* alla guida di un veicolo di terra ed uno ricalcato sulla falsariga di **Colony Wars**. Insomma, non male... ma troppo poco. Buoni effetti sonori di devastazione, musiche discrete ed una fluidità adeguata arricchiscono infatti una sezione discreta ma non di prima qualità, che paga, in effetti, sul versante della definizione delle *texture*, per la povertà di elementi nelle ambientazioni e per la sostanziale ripetitività dell'azione. Per quanto riguarda il fattore longevità, inoltre, il crollo è all'incirca stile '29. **Vanark** è infatti semplice, lineare, breve, dispensatore di crediti e mai vigliacco. Qualche ora per il retto giocatore in grado di snobbare i *continue*; molto meno per il devastatore violento privo di istinto di autoconservazione ludica. Temibile, quasi drammatico. In definitiva: la rivelazione in grado di risollevare le sorti di un intero genere di videogiochi non è targata Asmik Ace e non arriva dall'oriente. Da **Astro Trooper Vanark** ci si attendeva poco ma, a conti fatti, il risultato finale è leggermente al di sopra delle aspettative. Uno *shoot'em up* 3D ben ancorato agli stereotipi del genere, sviluppato nell'evidente tentativo di districarsi dall'etichettamento di "gioco di serie B" ma strutturalmente troppo povero, e tecnicamente troppo limitato, per riuscirci. Frenetico, divertente, nostalgico. Ma solo per cinquantasei minuti...

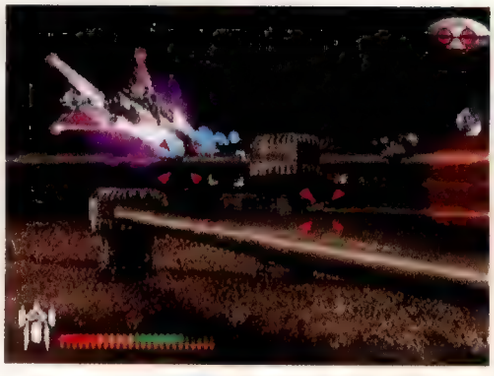
Ivan Fulco

LA DEFINIZIONE DEGLI AMBIENTI POLIGONALI LASCIA GLOBALMENTE A DESIDERARE.



LA SCARSISSIMA LONGEVITÀ MINA IRREPARABILMENTE L'APPETIBILITÀ DEL GIOCO...

VOTO **68%**



iDL ITALIA ONLINE

Nastro Azzurro

JOIN the GAME e VINCI!!

campionato di videogame
JOIN THE GAME
spizzico - 3D Planet

Start! Game on!

Vuoi essere anche tu protagonista del mega evento della stagione? 10 tappe in tutta Italia con i migliori giochi del momento, ricchi premi e **la grande finale per il titolo** in giugno a La Ghirada – Città dello Sport di Treviso!! **Iscriviti gratuitamente** al Campionato di Videogame Spizzico/3D Planet! Clicca sul sito **www.jointhegame.it** scegli la tappa, prenotati, compila la scheda e leggi bene le istruzioni, oppure presentati direttamente nei punti Spizzico dove si effettuerà la gara di tappa da te prescelta e compila la cartolina. Puoi trovare le cartoline inoltre presso le filiali Cariplo, i rivenditori 3D Planet, nella rivista Max oppure stampala dal sito Internet.

Per ogni tappa i primi 50 classificati riceveranno ricchi premi, inoltre i migliori 5 classificati in ciascuna delle 10 tappe verranno ospitati dal 26 al 28 giugno 2000 a La Ghirada – Città dello Sport - Treviso per la finalissima.

The game is over!

Consulta il regolamento completo sul sito **www.jointhegame.it** oppure direttamente nei punti Spizzico della tua città.

www.jointhegame.it

Le giornate del campionato

- 1° giornata
  8/9 aprile
  GENOVA BOLZANETO
  C.C. L'Aquilone
  Via Romairone 10
- 2° giornata
  15/16 aprile
  MODENA BRUCIATA
  C.C. Grand'Emilia
  Via Emilia 1480/B
- 3° giornata
  22/23 aprile
  BOLOGNA
  Via Rizzoli 1-3
- 4° giornata
  29/30 aprile
  DUOMO STORE MILANO
  Via U. Foscolo 1
- 5° giornata
  6/7 maggio
  ROMA CORSO
  Via del Corso 181
- 6° giornata
  13/14 maggio
  LECCO
  C.C. La Meridiana
  Via Amendola
- 7° giornata
  20/21 maggio
  BIELLA
  C.C. I Giardini
  via Lamarmora
- 8° giornata
  27/28 maggio
  PESARO
  Via Rossini
- 9° giornata
  3/4 giugno
  PESCARA MONTESIL.
  C. Div. Porto Allegro
  Viale A. D'Andrea 1
- 10 giornata
  10/11 giugno
  FILAFORUM ASSAGO (MI)
  Via G. Di Vittorio

FINALISSIMA
La Ghirada città dello sport - Treviso
26/27/28 giugno

GILERA DNA 50

GILERA TYPHOON 50

GILERA STALKER 50

COMPUTER ÈSTRA

MOUNTAIN BIKE

- GILERA DNA 50
- GILERA TYPHOON 50
- Computer ÈSTRA
- Pattini ROLLERBLADE
- Racchetta PRINCE
- Pile PLAYLIFE
- Barometro RDS
- T-shirt SPIZZICO
- GILERA STALKER 50
- Mountain Bike
- Stampanti LEXMARK
- Giacca a vento NORDICA
- Periferche gioco PLAYSTATION
- Giochi per PLAYSTATION
- Occhiali da sole AXLEY
- Buoni pasto SPIZZICO

Per informazioni Numero Verde 800-011124

© 2000 Ubi Soft Entertainment / Video System Co., Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. "Formula One", "Formula 1" and "F1", "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trade marks of the Formula One group of companies. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Rayman 2 - The Great Escape(tm). The logo and character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment.

Sono con noi

iDL ITALIA ONLINE · CARIPLO Gruppo Intesa · BRAVA!TIME · GILERA · Nastro Azzurro

Media partner

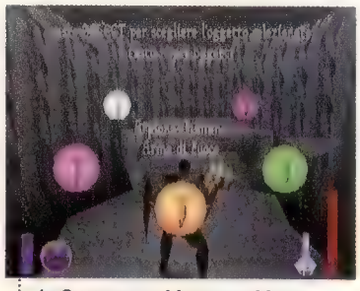
max · fit · La Gazzetta dello Sport piacere quotidiano · Radio Dimensione Suono · PLAYSTATION

Aut. Min. Rich.

CRUSADER OF **MIGHT AND MAGIC**

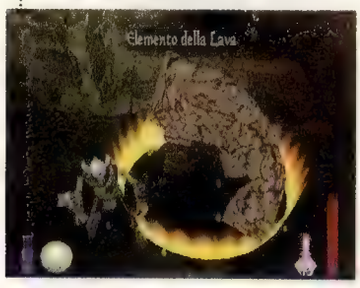
Dopo anni di giochi di ruolo e simulazioni strategiche di successo, 3DO Company propone un nuovo episodio della lunga saga di **Might and Magic** dedicato agli amanti dei titoli d'azione e d'avventura.

Versione:	Europea
Casa:	3DO Company
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Action RPG



IN CRUSADER OF MIGHT AND MAGIC I TALISMANI PERMETTONO DI AGGIUNGERE TEMPORANEAMENTE L'EFFETTO DI UN PARTICOLARE ELEMENTO ALLA PROPRIA ARMA.

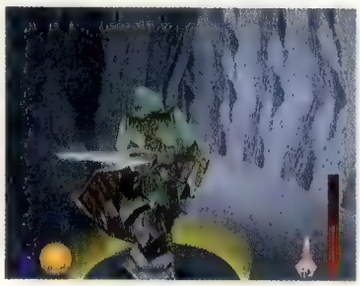
IL COLORE DEL CERCHIO LUMINOSO POSTO SOTTO L'AVVERSARIO SCELTO COME BERSAGLIO INDICA L'ELEMENTO CHE LO CARATTERIZZA, MENTRE LA DIMENSIONE DEL CERCHIO MOSTRA IL SUO STATO DI SALUTE.

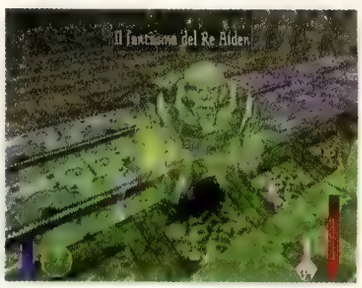


INSIEME AD ULTIMA, MIGHT AND MAGIC è una delle più longeve saghe di giochi di ruolo destinate ai PC. Sia la serie "regolare" che lo *spin-off* strategico (**Heroes of Might and Magic**) hanno guadagnato negli anni un numero sempre più ampio di sostenitori. Tale periodo di tempo ha permesso di generare un'ambientazione solida e ricca di particolari, rimasta però finora ad unico appannaggio degli appassionati di RPG. Con l'intenzione di estendere il *target* d'utenza della saga, 3DO Company ha deciso di realizzare un titolo d'azione in terza persona arricchito con elementi da gioco di ruolo quali evoluzione del personaggio, incantesimi, dialoghi ed enigmi: un'iniziativa degna di lode se non fosse per la discutibile qualità del prodotto finale...

LA VENDETTA DI DRAKE

Per quanto il gioco goda della complessa ambientazione di **Might and Magic**, 3DO non si è sforzata molto per realizzare una storia originale. La trama verte intorno al desiderio di vendetta del protagonista Drake, unico sopravvissuto al massacro del proprio villaggio ad opera dello stregone Necros e della sua Legione dei Caduti. Durante una delle frequenti imboscate a questo esercito di non-morti, Drake





viene catturato e condotto in prigione in attesa di essere giustiziato. Qui viene contattato dallo spirito di Celestia, il comandante di un esercito di crociati che si contrappone alla Legione di Necros. Una volta raggiunta la base di Celestia, Drake viene incaricato di eseguire una serie di missioni che consentano ai crociati di ottenere il supporto di altri popoli nella lotta contro Necros. Nulla di particolarmente fantasioso quindi, quanto i compiti che Drake deve portare a termine: questi consistono nel recupero di oggetti, nell'eliminazione di nemici e nella ricerca di persone esplorando caverne abitate da nani, foreste in cui si combattono elfi e orchi oppure lande ghiacciate popolate da yeti. Mentre la successione delle varie missioni avviene in modo lineare, la progressione all'interno di esse presenta in alcuni casi delle vie alternative. Si tratta per lo più di aree segrete, il cui accesso consente di recuperare oggetti preziosi spesso raggiungibili anche una volta espletato il compito assegnato. Le varie missioni sono intervallate da monotone sequenze in cui è concesso dialogare con alcuni personaggi oltre che acquistare oggetti ed armi allo spaccio. La visita a quest'ultimo non è di particolare utilità in quanto la maggior parte degli equipaggiamenti vi viene offerta gratuitamente nel corso dell'avventura. L'evoluzione del personaggio non si limita però all'acquisizione di armi ed armature: tramite i combattimenti si accumulano punti esperienza che consentono di incrementare il livello di esperienza nell'uso di ogni arma, l'efficacia degli incantesimi e le caratteristiche fisiche del protagonista. La struttura dei livelli presenta enigmi grossolani (non si va oltre la pressione di un pulsante) ed ostacoli di vario genere quali piattaforme su cui saltare e trappole che lanciano cristalli esplosivi. Leggermente più impegnativi i combattimenti, ma non per merito dei programmatori: per quanto le azioni effettuabili dal protagonista comprendano un buon numero di tecniche offensive e difensive, l'elevato tempo di recupero impedisce di effettuare lunghe sequenze di attacchi senza rischiare di venir colpiti dal nemico. Difetto che rende gli scontri un continuo "colpire e parare" fino a quando uno dei due combattenti non cede. Di conseguenza i duelli all'arma bianca contro un solo avversario risultano noiosi e ripetitivi e quelli nei confronti di più avversari potenzialmente letali: "potenzialmente" perché la ridotta capacità dell'intelligenza artificiale dei nemici li rende estremamente vulnerabili. Un giocatore accorto può individuare rapidamente più di un trucco per avere la meglio sull'avversario: è sufficiente, ad esempio, piazzarsi in un punto rialzato, come una nicchia in una parete o un fungo gigante, per eliminare la maggior parte dei mostri specializzati nel corpo a corpo, in quanto questi non pensano minimamente a saltare per raggiungervi. In alcune aree di gioco è possibile inoltre avvantaggiarsi della collaborazione di alleati controllati dalla CPU, la cui presenza però può essere di ostacolo al giocatore. Basta infatti colpirli erroneamente una volta per essere costretti a doversi difendere anche dai loro attacchi. Oltre ad un ampio arsenale di armi bianche, che com-

prende diversi esemplari da lancio, Drake può impiegare anche incantesimi e talismani: grazie a questi è possibile fornire temporaneamente ad un'arma il potere di un elemento in modo da renderla più efficace nei confronti di determinati nemici. L'elemento strategico offerto al gioco dalla presenza di queste magie è pero ostacolato dalla scomoda interfaccia di selezione di armi, incantesimi e oggetti, che costringe il giocatore ad uscire dal menù per confermare ogni scelta effettuata con conseguente perdita di tempo prezioso. Tutt'altro che confortevole anche il sistema di puntamento automatico di magie e armi da lancio: oltre a costringere il giocatore a passare alla modalità di visione in soggettiva, si disattiva non appena il bersaglio designato esce dal proprio campo visivo.

L'ULTIMA CROCIATA

Le principali lacune di **Crusader of Might and Magic** risiedono nella realizzazione tecnica, che si presenta sia visivamente che acusticamente mediocre. Gli unici elementi degni di nota sono una buona varietà e fluidità delle animazioni nonché un ampio utilizzo di effetti di luce e trasparenze. Tutto il resto si attesta su un livello qualitativo nient'affatto soddisfacente: le *texture* soffrono di una scarsa definizione unita a frequenti problemi di deformazione. La scarsezza di particolari ed il ridotto campo visivo rendono le ambientazioni monotone e claustrofobiche. Squadrati e poco definiti, i personaggi comprimari appartenenti alla stessa razza tendono ad assomigliarsi tra loro, rendendone difficile il riconoscimento. Infine la rilevazione della collisione dei poligoni non sempre è efficace, difetto che rende le aree di gioco più ristrette, quali le nicchie ad esempio, pericolose trappole da cui è possibile uscire solo resettando la console. Non convince neppure il comparto sonoro, afflitto da effetti poco credibili e da una recitazione dei dialoghi poco professionale. In sintesi: per quanto l'idea iniziale fosse quella di realizzare un gioco che potesse attirare il grande pubblico verso la saga di **Might and Magic**, il prodotto finale ha finito per diventare comunque un prodotto di nicchia. A meno di non trovare nella passione per questo storico *franchise* o nella particolare predilezione per i giochi d'azione 3D l'incentivo a progredire nel gioco, difficilmente si potrà apprezzare **Crusader of Might and Magic**...

Diego Cortese

VOTO **77%**

NEI NEGOZI È POSSIBILE RIFORNIRSI DI ARMI, POZIONI E TALISMANI.

a Moncalieri (TO)
Corso Roma, 69
TEL. 011.605.62.26

AMICI Del Gioco

Per rivenditori
telefona o richiedi
il nostro listino
via fax allo 011.31.61.797

Portachiavi
e gadget vari

PC
CD-ROM
DVD VIDEO
SEGA G.T.

PlayStation 2

Visita nella tua città i nostri POINT

UNIVERSAL GAMES
Centro Commerciale Prisma
Porto Viro
S.S. Romea

SUSA
YES VIDEO MUSIC
P.zza III Reggimento Alpini, 2/a

VILLANOVA D'ASTI
videonova club
Via Roma, 70

nexDream
VOLPIANO
Via Roma, 4
SAN MAURIZIO
Via V. Emanuele, 16/a
SETTIMO
Via Leini, 40
GIAVENO
Via Stazione, 5
RIVOLI
Via Cavour, 18

MR. ALED
LA SPEZIA
C.so Nazionale, 274
SARZANA (SP)
Via XX Settembre, 53
CARRARA (MS)
Via Cavour, 17

PALERMO
FUTURE GAME
FUTURE GAME
Via Vincenzo Errante, 18

CHIERI (TO)
Videotime
Via Carlo Alberto, 6

TORINO
COMPUTER GAMES
Via Monginevro, 86/bis Torino

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

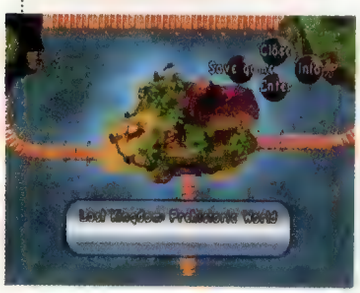
THEME PARK WORLD

Bullfrog suppone che non ci sia bastato amministrare città, ospedali, civiltà, formicai o esseri umani e ci ripropone la gestione dei suoi parchi di divertimenti. Una sciocchezza? Ok, ne riparleremo in principio di bassa stagione...

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Bullfrog
N°Giocatori:	1
Genere:	Manageriale

L'IMPATTO VISIVO DI TPW È MOLTO BUONO. IL RALLENTAMENTO DEL RITMO DI GIOCO NEL CASO DI MOLTI ELEMENTI SULLO SCHERMO OPPURE LE SCARSE SEZIONI IN PRIMA PERSONA NON INCIDONO SULL'APPETIBILITÀ FINALE.

OGNI PARCO PUÒ CONTARE SU ATTRAZIONI SPECIFICHE. LA MAGGIOR PARTE DEI CAMBIAMENTI È PERÒ DI ORDINE QUASI SOLAMENTE ESTETICO...



ERAVAMO ABITUATI A COMPITI ED ambientazioni marcatamente più epici o istituzionali. Avevamo sperimentato le serie difficoltà dell'essere direttore di ospedale, sindaco o Dio. Ora invece i nostri sforzi dovranno rivolgersi alla semplice gestione di un parco di divertimenti. Potremmo chiederci il perché. La risposta è da ricercarsi, con ogni probabilità, nella saggezza e nell'esperienza dell'ideatore di **Theme Park**. Chi conosce a fondo la vita ha infatti ben chiaro un concetto: un'eruzione vulcanica, un terremoto o un'epidemia non sono certo eventi da sottovalutare, ma l'arma più devastante in mano a Madre Natura è un'altra ed una sola: il bambino con il gelato...

UN TRANQUILLO WEEK-END DI PAURA

E' con queste terrorizzanti premesse nel cuore che dovremo imbarcarci nuovamente nella gestione di un parco di divertimenti tematico. Il nostro compito, in linea generale, sarà quello di amministrare e sviluppare l'intero parco, cercando di raggiungere diversi obiettivi e di ottenere gli ambiti biglietti d'oro. Intascati questi ultimi potremo avanzare in un'altra zona, aprire un nuovo parco e ricominciare lì la nostra scalata al trono dei giostrai. Molto chiaro. La prima cosa da fare, nella landa desolata che ci verrà affidata, sarà costruire gli impianti (tra quelli inizialmente disponibili) ed assumere i primi membri del personale. Ecco allora che, con rilassatezza, ascolteremo le indicazioni iniziali del nostro amatissimo consigliere-cartoon, verremo a conoscenza dei successi finanziari e di pubblico da perseguire e tracceremo un piccolo sentiero all'entrata del parco, installando nei suoi pressi una massiccia giostra. A questo punto potremo collegare l'imbocco della biglietteria con il sentiero, fare lo stesso con l'uscita dalla giostra e quindi ripetere il procedimento con una seconda giostra in un'altra zona. Qualche ulteriore metro di sentiero e potremo installare anche una bella attrazione a premi; quindi un bel chiosco per gli hamburger ed uno per le bibite. Troppo facile, in effetti. Sbrigate le incombenze iniziali, e col sorriso delle grandi occasioni, non resterà che aprire le porte del parco. I primi piccoli clienti arriveranno col torpedone inaugurando le casse e le attrazioni del parco, non molto prima che il consigliere, senza preavviso, ci rammenti che abbiamo terminato le tipologie di negozio. Abbiamo intenzione di fare una ricerca di mercato per trovarne degli altri? Ma ovviamente. Assumiamo allora dei ricercatori e mettiamoli al lavoro. Pochi minuti e avremo nuove strutture: un po' di sentiero e l'installazione. Il tutto mentre sui clienti del parco iniziano ad apparire le prime iconcine di umore ed il consigliere ci sommerge di lodi. Perfetto. O quasi. Visto che, come lui stesso ci ricorderà, abbiamo dimenticato le *toilette*. Benedetta distrazione. Provvediamo allora alle *toilette*... Ma non prima che lui, di nuovo, ci rammenti che il nostro parco non splende di bellezza. Un po' di abbellimenti, d'accordo, sembra il minimo: un alberello, una palma, un cespuglio ed un paio di rocce. Spettacolare. Almeno a parere nostro. Ma il consigliere non si esime dal ripeterci che mancano attrazioni. Quindi? Quindi niente, visto che una giostra sta già andando in pezzi. Assumiamo dei meccanici, aggiungiamo un'altra giostra ed alziamo il prezzo del biglietto. Perfetto. Il tutto mentre i bravi pargoletti lamentano la sete e, in fin dei conti, possiamo anche capirli. Scelta forzata: altro chiosco. Ma il parco non è ancora bello. Aggiungiamo allora una palma, una roccia ed un cestino dei rifiuti, ma attenzione a direzionarlo, il cestino, non si vorrà certo che buttino le carte a terra... Appunto, come dicevo... Ma insomma, consigliere, sto assumendo gli addetti alle pulizie che invochi per la terza volta, ed anche se i clienti non sono contenti delle bibite, permettimi, si bevano quello che passa il convento, per il momento. E poi, da quella parte, non sembra esserci davvero un'anima di bambinetto a girare per i sentieri. Forse troppo lontano, forse troppo spoglio. Mettiamo un altoparlante, ma niente, il deserto del Ghibli... Allora assumiamo un animatore, lo piazziamo là, nel centro, e già tutti i piccoli animali a girargli intorno. Ma ad entrare nelle attrazioni no, certo, neanche esplodessero, quasi a voler farmi pentire delle altre che ho costruito. Ed il bilancio? Entrate degne, spese al massimo, stipendi in misura massiccia: i grafici parlano chiaro. Ma la zona del parco rimane deserta. Mistero. Eppure ora ho altro a cui pensare: ho le montagne russe. Posiziono la base e lui mi ricorda che devo costruire un percorso decente. Non pare difficile, posso anche sbizzarrirmi, migliorare l'aspetto del parco, però, chissà perché, qualcosa non va. Dopo diciotto minuti mi accorgo che i piloni non li posso certo installare sulle teste dei mostri, qui vanno bene, lassù no, di sotto neanche, vediamo con calma di alzare, inclinare, eliminare una fontana troppo alta, allargare la curva. Però, neanche lo facesse apposta, lui deve ripetermi che il parco è brutto, lercio ed anche pericoloso: vorrò di certo assumere delle guardie, mi dice, e mettere delle telecamere, un altro bagno, una fontana grossa tipo mammuth, che però sbaglierò ad installare e spruzzerà dal lato sbagliato... E io che volevo finire il per-

corso delle montagne russe. Ma una giostra fuma, e gli operai sono impegnati altrove nei lavori di ristrutturazione. Un paio di negozi non hanno mai visto un cliente, benedetta recessione, e le giostre divertono poco. Aumenterò la velocità e la durata del giro. O almeno, lo farei. Ma già i ricercatori sono in sciopero. Con tanto di cartelli all'entrata. Devastante. E mi chiedo cosa c'entrino anche gli animatori, che pure loro mi odiano, quasi che, tutti uniti, volessero farmi chiedere il prestito che il maledetto consigliere mi ripete da un po'... Alziamo magari il prezzo del biglietto e poi, se gli hamburger sono immangiabili, abbassiamo il prezzo di quelli, li facciamo meno grassi, facciamo formazione ai dipendenti, si riposino e si motivino, ne licenzio un paio e lui mi ripete che ci sono pochi abbellimenti, e allora mettiamo una *staff room*, mentre la fontana spruzza dal lato sbagliato, le montagne russe non sono finite, le patate sono salate, e si è rotta la giostra, che poi, a dirla tutta... *Power Off*. Nero. Ho spento senza salvare. Proprio così. Stavo augurando la morte ad un consigliere-cartoon e inveendo contro dei fittizi sindacati degli animatori. Qualcosa non andava... E ancora, a pensarci a mente fredda, non era arrivata la bassa stagione...

I PENSIERI OZIOSI DI UN OZIOSO...

Tutto questo potrebbe succedere. Non in questi termini e non nella prima partita, è chiaro, ma forse in maniera lontanamente simile nelle fasi più avanzate e difficili del gioco. Ma il concetto, al di là di qualsiasi licenza ironica, rimane uno: **Theme Park World** è un titolo assolutamente di buon livello, addirittura ottimo nelle prime ore di gioco, ed in grado di meritare una partita anche dal più radicale dei tekkeniani. E' solo in alcuni specifici settori che il titolo Bullfrog paga il dazio, tra alti e bassi a tratti facilmente prevedibili. La grafica vanta senza dubbio un buon impatto, grazie al gradevole uso dei colori e alla buona realizzazione delle strutture. Il reparto sonoro è più che adeguato, con musiche ed FX gradevoli (in grado di ripetersi per ore senza stressare troppo) ed un ottimo doppiaggio italiano del consigliere-cartoon. Il sistema di controllo appare anch'esso abbastanza efficace, in grado di sfruttare al meglio le possibilità offerte dal *pad* e di dare una buona sensazione di controllo al giocatore. La scarsa definizione, rispetto ad un PC, risulta invece un fattore sul quale già soffermarsi. Il problema non è in questo caso estetico, ma percettivo: avere un buon colpo d'occhio delle iconcine sui visitatori del parco o distinguere il proprio personale può risultare infatti problematico. Il buon sistema di menu aiuta solo in parte: rintracciare i propri animatori in un parco affollato è comunque un lavoro lungo e scomodo, sia ad occhio che tramite interfaccia di comando.

Lo stesso consigliere è un elemento su cui soffermarsi: preziosissimo e certo simpatico, ma spesso logorroico, talvolta contraddittorio e, nonostante le molte frasi a disposizione, temibilmente ripetitivo in più di un caso. Assurdo ascoltare centinaia di volte la stessa battuta. Ma il problema maggiore di **TPW** è da ricercarsi sicuramente nella ripetitività di gioco: l'entusiamo ed il divertimento che sono in grado di scatenare le prime ore di gioco si infrangono infatti già nei parchi successivi al primo ostacolo, quando ci si rende conto di come i cambiamenti principali siano spesso di carattere estetico. Una ripetitività che mina l'apprezzamento a lungo termine da parte del giocatore non appassionato del genere, relegando la buona longevità del titolo Bullfrog al gruppo dei giocatori storicamente interessati al filone dei giochi simulativi. **TPW** è questo: ottimo per moltissimi nel breve termine, interessante per alcuni nel medio e apprezzabile per pochi nel lungo termine. Un piccola gemma con un piccolo peccato. Ma che nessuno, bassa stagione o meno, si astenga dal provare l'avventura almeno per un paio d'ore...

Ivan Fulco

VOTO **80%**

IL SISTEMA DI CONTROLLO DEL GIOCO È ABBASTANZA VERSATILE E VELOCE DA ASSIMILARE. QUALCHE RITOCCO PER OVVIARE AI LIMITI DELLA VERSIONE PLAYSTATION (ESEMPIO UNA SOTTOMAPPA CON IL POSIZIONAMENTO DEI MEMBRI DELLO STAFF) NON SAREBBE COMUNQUE STATA UNA PESSIMA IDEA...

DOPO AVER OTTENUTO QUATTRO BIGLIETTI D'ORO SARÀ POSSIBILE COMPRARE UNA TELECAMERA, ATTIVARE LA VISUALE IN PRIMA PERSONA E VISITARE IL PROPRIO PARCO, PROVANDO ANCHE LE ATTRAZIONI...

MUPPET RACEMANIA

Kermit, Miss Piggy, Gonzo the Great, Animal, Fozzie, Rowlf... Se vi siete commossi solo a sentire questi nomi allora siete dispensati dal proseguire la lettura della seguente recensione e potete puntare subito al negozio per comprare **Muppet Racemania**... *wacka wacka!*

Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Traveller's Tales
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida/Platform

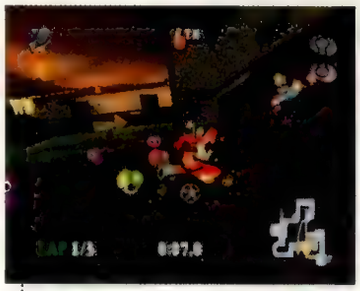
CRASH TEAM RACING RIMANE ANCORA IL TITOLO DI RIFERIMENTO DEL GENERE, SOPRATTUTTO PER QUANTO RIGUARDA IL *MULTIPLAYER*, ELEMENTO FONDAMENTALE NEI *KART-GAME*.

IL SISTEMA DI PARTENZA È PIUTTOSTO ALTERNATIVO. DURANTE IL CONTO ALLA ROVESCIA COMPARIRANNO SULLO SCHERMO I TASTI DEL *PAD* SONY: PREMETE IL MAGGIOR NUMERO POSSIBILE DI TASTI LAMPEGGIANTI NELLA SEQUENZA INDICATA ED OTTERRETE UN TURBO INIZIALE PROPORZIONALE...

NON MI SOFFERMERÒ SULLO SPETTACO-lare umorismo che da anni contraddistingue la cricca dei Muppet. Non mi tratterrò nell'osannare la mente creativa dell'ideatore Jim Henson. Non vi consiglierò di affittare i film girati o di recuperare le vecchie puntate del *The Muppet Show*. Certo, se foste degli illuminati lettori lo fareste da soli, ma non posso certo imporre a nessuno di percorrere le strade del giusto e della rivelazione *[leggero colpo di tosse]*... Ma ora lasciatemi solo: mi sono commosso...

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Quella che segue è una descrizione se possibile piuttosto esauriente della struttura di **Muppet Racemania**. Il suo inserimento nella recensione è stato deciso per un semplice motivo: il mondo deve sapere. Se qualcuno non disponesse di tempo o concentrazione sufficiente ad affrontarla passi pure al paragrafo successivo o si dedichi a qualcosa di più semplice, quale ad esempio un trattato di semiotica di H.G. Gadamer. Fine della nota introduttiva. Inizio della sezione. **Muppet Racemania** mette a disposizione fondamentalmente tre tipi di competizioni: le gare semplici, i *battle* (scontri armati) e gli *stunt trial* (percorsi a base di salti e piattaforme con inquadratura laterale). I tracciati sono organizzati in sette gruppi di quattro, intitolati e ispirati ad ognuno dei film dei Muppet ed in successiva apertura in seguito alle vittorie in gara. Ma fin qui nulla di strano. Il punto, in effetti, è un altro: ogni circuito di **MRM** prevede (per il completamento e l'ottenimento della stella finale) un numero davvero rilevante di "missioni" da svolgere. Oltre che per la semplice vittoria in gara, infatti, sarà necessario affrontare i tracciati più volte in una modalità denominata *adventure*, caratterizzata dall'assoluta libertà di movimento e dal tempo limitato. Gli obiettivi previsti, in questo caso, meritano davvero l'elencazione: si andrà dalla raccolta di tutto il cibo, delle stelle o degli oggetti speciali, all'individuazione del ciak che darà accesso al filmato bonus, per proseguire con la localizzazione di un amico muppet (da battere successivamente in una gara uno-a-uno per guadagnarne l'utilizzo), di un boss (come prima) e infine di un veicolo amico in panne, da spingere a colpi di paraurti nel varco-uscita del livello. Tutto questo non solo per ottenere una stella, ma anche per sbloccare nuovi circuiti ed ognuno dei quattro segreti presenti in ogni livello, variabili oltretutto a seconda del tipo di gara: dal filmato allo sblocco dell'opzione *reverse*, dalla modalità *battle* a quella *battle race* (gara semplice con in più un misuratore d'energia), fino all'apertura del bizzarro *chicken chase mode* (gara per la raccolta rapida di un certo numero di galline). Inutile dire che ognuna di queste possibilità sarà adattata anche al gioco a due. Inutile anche sottolineare la presenza dei soliti tornei a punti. Forse più interessante notare che il punteggio finale di ogni gara, in quest'ultima modalità, dipenderà non solo dalla posizione finale, ma anche dai colpi mandati a segno, dalla qualità della partenza (vedere didascalia) e dal giro migliore. Un delirio? Esatto, proprio così...



SELEZIONATE IL PERSONAGGIO E QUINDI IL VEICOLO DA UTILIZZARE. MA NON SPERATE DI POTER USARE DA SUBITO QUALSIASI COMBINAZIONE PERSONAGGIO/VEICOLO: IN **MRM** OGNI OPZIONE VA GUADAGNATA SUL CAMPO...

PER RENDERSI CONTO DEI LIMITI TECNICI DI **MRM** È SUFFICIENTE RICORDARE LE AMBIENTAZIONI DELLA VERSIONE PLAYSTATION DI TOY STORY 2, NEL QUALE TRAVELLER'S TALES CI AVEVA GIÀ ILLUSTRATO TALI PROBLEMI...

LICENCE TO KILL

L'impostazione della parte giocata di **MRM** merita di certo un capitolo a parte. Il modello di guida appare sostanzialmente bilanciato tra **Crash Team Racing** e **Speed Freaks**, non entusiasmando di primo acchito e costringendo il giocatore ad occasionali abbandoni dell'acceleratore

e ad un minimo di prudenza per il mantenimento delle traiettorie più ardue. Il tutto risolve così in un fattore molto semplice: la perdita di quell'immediatezza caratteristica dei migliori titoli del genere, garanzia di successo e di sfide equilibrate tra esperti e principianti. Le poche partite necessarie ad ambientarsi con i comandi coincidono però con la realizzazione di un concetto molto importante: **MRM** non è un semplice gioco di guida. Le sezioni *adventure* richiedono infatti un'azione effettivamente così simile a quella di un *platform* (con evidente necessità, ad esempio, del salto) da lasciare pochi dubbi sulla doppia natura del gioco e sull'opportunità di un controllo di questo tipo. Il risultato è una manovrabilità che, a conti fatti, si rivela bilanciata ed efficace, riuscendo a garantire buone competizioni su pista e a sfruttare al meglio l'impostazione piattaformica dell'*adventure mode*. Natura piattaformica che si realizza, soprattutto, nella struttura stessa dei livelli, concepiti in modo da andare sempre ben oltre il semplice concetto di pista. Biforcazioni, passaggi segreti, meccanismi e zone periferiche chiuse (chiaramente da evitare in gara) sono infatti la normalità per gli *stage* di **MRM**: ampi, vari, ben strutturati e talvolta così complessi da richiedere addirittura lo studio della mappa. Anche le vetture (una diversa per ogni personaggio e spesso ottimamente concepite) variano discretamente in quanto a prestazioni e comportamento, permettendo al giocatore di orientarsi sull'una o l'altra a seconda del tipo di missione. Per il resto va segnalato solo un altro fattore di rilievo: la carenza di *items* per la demolizione degli avversari. Le stelle sul circuito regalano infatti perle come pinguini-mina, pesci a propulsione o galline a ricerca... ma per il resto poco altro. Il fatto che siano stockabili due *items* (su L1 e L2) giova all'azione ma non cancella il fatto che qualcosa in più sarebbe tornato utile. Peccato...

FOR YOUR EYES ONLY

Dal punto di vista tecnico il titolo SCEE è definibile come una gioia-fratto-due (o un disappunto-fratto-due, nel caso si voglia scomodare il solito bicchiere). Le ambientazioni poligonali si muovono infatti fluide ed abbastanza veloci, subendo solo sporadici rallentamenti e contando su una buona qualità delle *texture*, delle costruzioni, dei personaggi e delle vetture. Il buon lavoro svolto da Traveller's Tales s'infrange però all'incirca a tre quarti di schermo, nella zona prossima all'orizzonte, là dove l'occhio maligno scruta. La visibilissima costruzione dello scenario e l'aggiornamento delle *texture* a fondo schermo appaiono infatti in tutta la loro malvagità nei circuiti meno claustrofobici, al punto da far supporre, al giocatore snob ed ironico, la possibile apparizione di modelli in *wireframe* in fondo ai rettilinei più lunghi. Prima metà del giudizio su questo fattore: poco importante, fastidioso alla vista ma, per la maggior parte, tutto sufficientemente bello da vedere e gustoso da giocare. Punto. Per la seconda metà del giudizio fare invece riferimento al paragrafo finale. Per il resto la sezione va chiusa con un occhio alle buone musiche e ai tanti filmati, schermate e vocine (come non citare le battute fuori campo dei due vegliardi?) che potrebbero far impazzire i fans storici dei Muppet. Insomma: di nuovo *wacka wacka*!

YOU ONLY LIVE TWICE

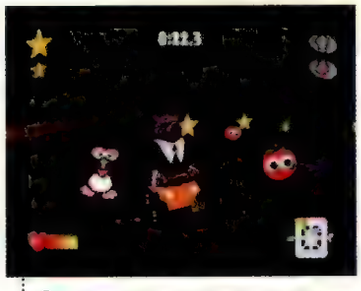
Domanda: ma tutta questa santabarbara di elementi funziona? Incide realmente su divertimento e longevità? La risposta è: non lo so. O meglio: impossibile essere precisi. E' certo che per terminare completamente **MRM** potreste dover chiedere ferie non retribuite al vostro datore di lavoro. E' anche vero, però, che le missioni di raccolta risultano spesso ripetitive. In sostanza: aggiungono molto ma, in fondo, annacquano anche. Il fatto che poi si possa venire scoraggiati da questa mole di lavoro è innegabile, ma ciò rientra unicamente nell'ambito di problemi psicologici personali sui quali non mi pronuncio, vista la maggiore opportunità a consultare uno specialista. Ancora più in fondo è innegabile che la quantità netta di competizioni canoniche sia simile a quella di **Crash Team Racing**, tuttora punto di riferimento del genere su PlayStation. Ed anche che gli extra sbloccabili (soprattutto per i fans dei Muppet) siano in numero davvero apprezzabile. Insomma: 25 muppet, 9 boss utilizzabili, 34 tracciati complessivi, 625 combinazioni personaggio/veicolo, 28 filmati. Che altro dire? Ah, sì... l'elenco è stato riportato, come logico, perché sono stato egregiamente pagato dalla *software house*...

GOLDENEYE

Occhio critico su **MRM** e valutazione delle possibilità. Numero 1. Potreste odiarlo ed abbandonarlo, perché non immediato nella guida come **CTR**, ripetitivo nella sezione *adventure*, difficile in alcuni frangenti (per alcune missioni potreste dover pianificare l'esplorazione e tentare più volte nell'impresa) e basato su dei pupazzi dementi dei quali poco vi importa. Numero 2. Potreste perdervi nelle sue missioni e giocarlo per settimane (le ragioni vadano ricercate nel testo, per cortesia). In sintesi: la verità, come al solito, è nel mezzo, e l'elencazione dei possibili problemi non è in fondo una cattiva idea. **MRM** perde campo rispetto alla concorrenza nella gara semplice e nel *battle* (a causa dei controlli e degli *items* limitati), mentre pecca di ripetitività nell'*adventure mode*. La perdita dell'immediatezza non gli vale in definitiva il primato per quanto riguarda il *multiplayer* (soprattutto con avversari principianti) e viene amplificata da una struttura spesso intricata delle piste, in grado di avvantaggiare parecchio chi già conosca i tracciati. Quindi la seconda parte del commento rispetto ai limiti tecnici del titolo SCEE. La volontà di limitare i brutti spettacoli a base di scenari in costruzione pare abbia portato a leggere limitazioni anche per quanto riguarda il *track design*. Insomma: qualche curva ad angolo, muro o tunnel di troppo ed un leggero impoverimento per quanto riguarda rettilinei, spazi aperti e respiro degli scenari. La stessa visuale bassa tagliapoligoniallorizzonte incide sulle possibilità di guida, rendendo l'orientamento talvolta più difficile del previsto (problema comunque superabile con un paio di giri di pista) e le situazioni con più personaggi su schermo leggerissimamente più confuse (minimo senso di precarietà che può anche accentuare, al limite, il coinvolgimento). Ma queste ultime, come intuibile, sono solo considerazioni accessorie e minimali, innocui passatempi per recensori psicolabili... *wacka wacka*!

Ivan Fulco

VOTO **83%**

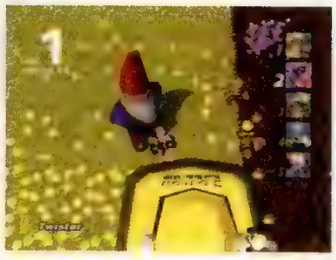


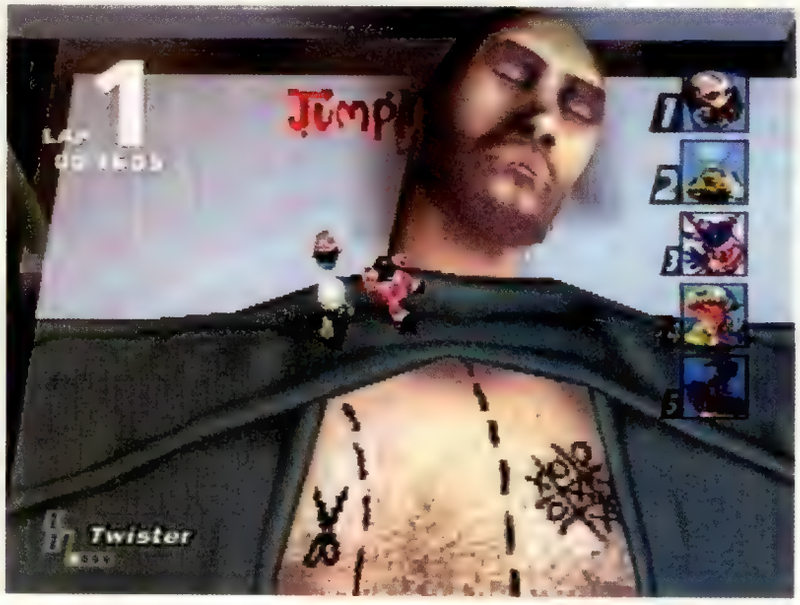
GLI ORTAGGI E LA FRUTTA SPARSI PER IL CIRCUITO (TUTTI RIGOROSAMENTE OCCHIUTI) ELARGISCONO QUANTITÀ DI TURBO DA SCARICARE A PIACIMENTO CON R1.

NOTA SUPERFLUA: GIUDIZIO FINALE E VOTO PERCENTUALE NON TENGONO CHIARAMENTE CONTO DELL'APPREZZAMENTO DI CHI SCRIVE PER I MUPPET. SPERANDO CHE IL CHIARIMENTO SIA DAVVERO SUPERFLUO...

MICRO MANIACS

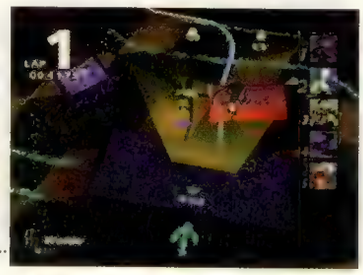
Prima erano micro-macchine, ora sono micro-maniaci... Anche se in questo caso dovremo fare a meno delle ruote, il divertimento lillipuziano della saga Codemasters è pronto a portare nuovo scompiglio sugli schermi delle nostre PlayStation.





Versione:	Europea
Casa:	Codemasters
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Guida/azione

NONOSTANTE LE PARECCHIE MODALITÀ DI GIOCO ALLUNGHINO LA LONGEVITÀ DEL TITOLO ANCHE NELL'UTILIZZO IN MODO *SINGLE PLAYER*, UN TITOLO COME MM ESPRIME IL PROPRIO POTENZIALE PRINCIPALMENTE CON L'AUMENTARE DEL NUMERO DI GIOCATORI UMANI CONTEMPORANEAMENTE IN AZIONE.



UNA DELLE QUALITÀ DI CUI SENZA dubbio fanno maggiormente difetto gli attuali videogiochi, è l'originalità. Se si considera che, solo per PlayStation, sono state pubblicate a tutt'oggi diverse centinaia di titoli, appare comprensibile quanto sia difficile per una *software house* ideare e realizzare un prodotto senza cadere nella tentazione di creare qualcosa che rientri nel lungo elenco dei cosiddetti "cloni", o seguiti più o meno ufficiali di altri *videogame*. Va quindi dato atto a Codemasters, già a suo tempo distintasi per aver realizzato un'idea discretamente innovativa, la saga di **MicroMachines**, grazie alla quale abbiamo potuto riprodurre sui nostri monitor le mitiche sfide a "macchinine" della propria adolescenza, di non essersi adagiata sugli allori e non aver voluto sfruttare biecamente il successo di **MM** per proporre un titolo che, spacciato come vera novità, finisse per risultare un semplice quanto poco dispendioso (in termini di investimenti) *data disk*. In **Micro Maniacs**, il seguito non ufficiale di **MicroMachines V3**, potrete quindi trovare, non solo nuove piste, nuove ambientazioni e nuove modalità di gioco, ma addirittura degli strampalati personaggi che, in questo caso muovendosi semplicemente mediante l'uso delle proprie gambe, non vi faranno rimpiangere le care vecchie macchinine, negli improbabili mini-gran premi in giro per i locali di casa.

TRAMA? QUALE TRAMA?

Considerando il genere del titolo, la trama che i programmatori hanno messo alla base del gioco si presenta inaspettatamente complessa ed elaborata: appena inserito il CD nella console, un lungo FMV introduttivo vi mostrerà tutti gli eventi che hanno portato alla creazione dei piccoli protagonisti di **Micro Maniacs** (per non stare a tediarvi diciamo solo che anche in questo caso c'è di mezzo il solito scienziato pazzo in vena di esperimenti dagli esiti imprevedibili...), con tanto di presentazione personalizzata per ciascuno degli otto personaggi che potrete selezionare inizialmente. Come avveniva in **MicroMachines V3**, anche in questo caso la schermata delle opzioni si presenta particolarmente ricca e varia e, nonostante stavolta sia stato utilizzato un menu di selezione dall'aspetto abbastanza classico (in **MMV3** tutte le scelte si effettuavano muovendo una macchinina all'interno di un simpaticissimo mini-villaggio), le modalità di gioco e le possibilità di customizzazione rimangono assai numerose. Potrete quindi decidere se partecipare ad una Sfida (costituisce il *game mode* principale: dovrete affrontare una serie di piste man mano accessibili secondo uno schema "a piramide", quindi ogni volta che vincerete una gara su un determinato tracciato potrete procedere selezionando il tracciato successivo; se invece non sarete riusciti ad arrivare primi, perderete una delle tre vite a disposizione), ad una Prova a tempo (gare in solitario su uno a scelta dei traccia-

ti già scoperti nella modalità principale, avendo come unico avversario la *ghost image* del vostro giro migliore), al Vs Mode (sicuramente l'opzione più interessante: permette di organizzare corse con addirittura otto giocatori umani contemporaneamente in azione) ed al Vs Squadre (uguale al precedente, ma con avversari organizzati in team). Il panorama delle opzioni è completato dal classico menu per la customizzazione delle impostazioni audio/video e per il *memory card managing*, e dal cosiddetto Diario, dove potrete trovare delle completissime schede ognuna contenente storia, caratteristiche e abilità speciali di ciascuno dei personaggi del gioco.

AZIONE MUTANTE

Protagonisti del gioco sono dei piccoli mutanti, ognuno dall'aspetto a dir poco "pittoresco" e dotato di proprie caratteristiche particolari (abilità nella corsa, armi speciali, superpoteri e via dicendo) che lo distinguono da tutti gli altri; in quanto a caratterizzazione, più che ai concorrenti di un *racing game*, i micromaniaci potrebbero far pensare ai personaggi di qualche saga supereroistica di casa Marvel o DC Comics. Per la scelta non avrete che da sbizzarrirvi: tra gli otto mutanti disponibili fin dall'inizio (man mano che procederete nel gioco se ne aggiungeranno altri quattro "segreti") potrete trovare il classico cyborg nerboruto (Waldo), una ragazza in grado di controllare l'energia del fuoco (Pyra), un bambino con poteri telecinetici (Mesme), un personaggio in grado di modificare gli eventi atmosferici (Twister), una sorta di clone del mitico Flash (V4), e così via. Anche le armi e i poteri speciali a disposizione dei micromaniaci non lesinano nulla in quanto ad originalità: giusto per fare qualche esempio, basti dire che Maw Maw (una specie di cane ipertrofico) può contare, tra i propri attacchi, su una cosiddetta "Lingua prensile" (in grado di far impallidire anche il più temibile Licker di Raccoon City...) e su un "Peto infuocato", sui cui devastanti esiti (quando usato contro avversari che lo seguono da tergo) preferisco stendere un velo pietoso...

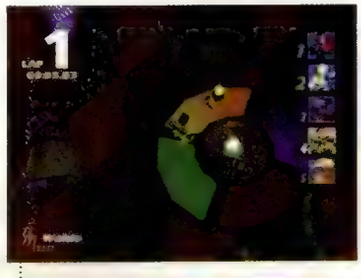
RACING FEET

Nonostante in questo caso i corridori si muovano quasi esclusivamente per mezzo delle proprie gambe (uniche eccezioni sono costituite da alcuni *stage* nei quali, a causa della particolare ambientazione del tracciato, vi troverete a gareggiare utilizzando diversi mezzi di trasporto: in una pista situata all'interno di una piscina, ad esempio, correrete a bordo di un *jet ski*, mentre nella pista Half Pipe Dream vi servirete di uno skateboard), sia il sistema di controllo che la risposta ai comandi impartiti si rivelano praticamente identici a quanto già sperimentato in **MMV3**. Anche stavolta, quindi, utilizzerete un tasto per accelerare, uno per frenare e uno per saltare, mentre con la croce direzionale (in questa occasione da preferire decisamente alla levetta analogica, assai imprecisa e poco immediata nel rendere fedelmente tutti i repentini cambiamenti di traiettoria necessari) potrete dirigere nelle curve il vostro personaggio sullo schermo facendogli eseguire spettacolari sgommate e derapate... sulle suole delle scarpe! Il sistema per colpire e danneggiare gli avversari è invece parzialmente cambiato: come accennato, ogni mutante ha a disposizione alcune armi ed attacchi speciali che, durante il gioco, potrà limitarsi ad attivare o potenziare, raccogliendo determinati bonus sparsi lungo i tracciati. Graficamente il titolo, realizzato completamente in 3D, si dimostra assai gradevole da vedere: le *texture*, pur non sempre dettagliatissime, in linea di massima riescono a svolgere adeguatamente il proprio dovere, rendendo con molta fedeltà l'idea delle locazioni in cui si svolgono le varie gare. I particolari degli ambienti sono in ogni momento perfettamente riconoscibili e ciò rende giustizia alla notevole fantasia spesa dai programmatori nel disegnare i vari *stage*, decisamente ricchi di vere e proprie "chicche": giusto per fare un esempio, nella pista denominata Retro Boost, tra i vari giocattoli anni '70-'80 sparsi lungo il tracciato, vi capiterà di passare accanto ad un cubo di Rubik o sopra nientemeno che al mitico Simon - probabilmente il progenitore degli attuali *rhythm game* - e ad un simulacro dell'indimenticabile Atari VCS. Analogamente a quanto succedeva in **MMV3**, il titolo si dimostra tanto più divertente e giocabile quanti più sono i concorrenti umani (in questo caso fino a otto!) impegnati contemporaneamente: se nelle partite in solitario infatti, la necessità di imparare perfettamente a memoria ogni pista, in modo da procedere con successo anche nei livelli più avanzati, potrebbe alla lunga rendere la fruizione del gioco noiosa e frustrante, sarà sufficiente che vi procuriate un paio di amici per essere subito in grado di animare le vostre serate casalinghe dando vita ad epiche sfide all'ultimo micromaniaco. In definitiva un buon prodotto, anche se, ad un'analisi approfondita, le novità rispetto a **MMV3** non sono poi così numerose come sperato: motore grafico, sistema di controllo e funzionamento del gioco sono alla fine rimasti gli stessi di sempre. Coloro che già possiedono il *prequel* per PlayStation, quindi, si aspettino più che altro una simpatica evoluzione del gioco originale. Per tutti gli altri, un titolo da prendere seriamente in considerazione.

Igor Berzi

VOTO **86%**

I VARI PERSONAGGI TRA I QUALI POTRETE SCEGLIERE, SONO DOTATI CIASCUNO DI CARATTERISTICHE ED ARMI PARTICOLARI: UGUALMENTE A QUANTO AVVIENE NEI CLASSICI PICCHIADURO, STARÀ A VOI CAPIRE QUALE POTRÀ MEGLIO RISPECCHIARE IL VOSTRO STILE DI GIOCO.



LE AMBIENTAZIONI SONO COME SEMPRE RICCHISSIME DI PARTICOLARI: MOBILI, ELETTRODOMESTICI ED UTENSILI DI OGNI TIPO SONO STATI RIPRODOTTI ALLA PERFEZIONE PER FARE DA SIMPATICA CORNICE ALLE VARIE GARE.

F1 2000

"Tutto il Campionato del Mondo Ufficiale di Formula Uno FIA, stagione 2000. Include la nuova scuderia Jaguar e il Gran Premio di Indianapolis, USA. Modalità Campionato, Gara Veloce, Weekend e Prove cronometrate. Prove cronometrate con 22 giocatori..."

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

LA MODALITÀ A DUE GIOCATORI VI METTE IN PISTA INSIEME A DUE AVVERSARI CONTROLLATI DALLA CPU. NONOSTANTE QUESTO ACCENTUI LA SFIDA LE PERDITE DI FLUIDITÀ CHE NE DERIVANO MINANO IN PARTE LA GODIBILITÀ DELLA GARA...

IL DUAL SHOCK È SFRUTTATO AL MEGLIO: I CONTROLLI ANALOGICI RISPONDONO BENE E LE VIBRAZIONI SONO IMPLEMENTATE IN MANIERA DAVVERO MASSICCIA...

"...SPLIT-SCREEN PER 2 GIOCATORI. MOLteplici opzioni consentono una perfetta impostazione della macchina"... Electronic Arts indossa casco, guanti, licenza ufficiale e investimenti pubblicitari e tenta di cementare un altro suo *franchise* sportivo su PlayStation. Il risultato? Ah, beata ingenuità... Ma è chiaro: comunque vada sarà un successo...

QUELLO CHE LE DONNE NON DICONO

L'elencazione delle modalità di gioco disponibili in **F1 2000**, visto anche lo spunto per l'intro gentilmente offerto dal retro della confezione, apparirebbe a prima vista una pratica del tutto superflua. D'altra parte, se una qualsiasi modalità canonica di gioco è stata mai avvistata su di un titolo di Formula 1, è molto probabile che la nuova produzione EA la contempli. Non diremo quindi che **F1 2000** prevede una modalità Gara Veloce con settaggi limitati e propensione arcade; una Prova cronometrata per il miglioramento dei tempi sul giro ed impostazioni simili alla Gara Veloce; una modalità Campionato con opzioni, strategie, prove e qualifiche del caso; ed un *Weekend mode* per correre una singola gara con le varie opportunità di settaggio del Campionato. Non lo diremo. Non diremo neanche che, al massimo di opzioni aperte, potremo modificare clima, durata e difficoltà della gara, attivare o disattivare il consumo di carburante, le regole, l'usura gomme, i guasti e i danni. E quindi neanche che potremo effettuare test in pista con relative telemetrie, impostare una strategia per i rifornimenti e modificare otto diversi settaggi delle monoposto: dalle sospensioni al bilanciamento dei freni, fino alla sensibilità dello sterzo e all'altezza di guida. D'altra parte, perché dire tutto questo?

IL MOTORE DEL 2000...

Chiarita l'assoluta irrilevanza di una sezione descrittiva delle modalità di gioco sembra impossibile essere ugualmente omertosi circa gli altri aspetti del titolo EA. Per iniziare, quindi, piccola analisi del modello di guida. Il concetto fondamentale da tenere a mente, in questo caso, è uno solo: posto il fatto che EA cercherà di piazzare una copia della sua Formula Uno per ogni abitante terrestre artomunito, sembra scontato chiarire che l'impostazione della parte giocata sia orientata perlopiù alla semplificazione e all'immediatezza. Il controllo tipo delle monoposto EA risolve così in un equilibrio tra elementi simulativi ed *arcade*, tra l'omissione di qualche legge fisica di aderenza e dinamica e l'implementazione di qualche apprezzabile variabile cui tener conto. Il comportamento della vettura, a conti fatti, si rivela intuitivo ma in più frangenti poco aderente alla realtà. E' il caso, ad esempio, delle curve percorse ad alta velocità, nelle quali la forza centrifuga incide sul raggio di curvatura ma non destabilizza più di tanto la vettura e l'aderenza dei pneumatici. Oppure delle escursioni sull'erba, ugualmente penalizzanti in termini di raggio di curvatura, chiaramente incidenti sulla velocità della vettura ma alquanto benevole in quanto ad aderenza. E ancora delle staccate in frenata, fondamentalmente semplici da affrontare e caratterizzate da inchiodate che raramente pregiudicano la traiettoria dell'auto e la risposta dello sterzo, rendendo superflua ogni preoccupazione sui possibili dritti in frenata. Questo non significa comunque l'assenza di elementi simulativi nel modello comportamentale. Lo stesso blocco delle ruote, apparentemente latitante, è stato infatti previsto dai realizzatori EA, ma relega-

to ad innocua comparsa negli ultimi metri di decelerazione. In pratica: lungo rettilineo a 290 km/h, devastante frenata ed inserimento in curva, impostazione della corretta traiettoria con ottima risposta della vettura e, solo appena al di sotto dei 70/80 orari, leggero blocco delle ruote, qualche centimetro di dritto, fumo bianco e successiva ripresa della trazione. Problemi minimi e feroce invidia di un vero pilota che assista casualmente alla scena. L'implementazione del blocco delle ruote è, d'altra parte, un esempio lampante del reparto simulativo di **F1 2000**. I comportamenti reali della monoposto, infatti, di rado sembrano risultanti di un modello fisico omogeneo, dando invece la sensazione di elementi standard successivamente sovrapposti. Esempio: nonostante la benevola aderenza dei pneumatici, EA non ha rinunciato ai testacoda nelle accelerazioni da fermo con ruote sterzate, alle momentanee perdite di controllo in caso di salto da cordolo oppure ad alcuni comportamenti specifici in situazioni critiche. Alcuni di questi, come la destabilizzazione successiva alla perdita di una gomma o dell'alettone anteriore, risultano comunque ben implementati ed apprezzabili nell'economia della parte giocata, a prescindere dal maggiore o minore realismo. In definitiva, il concetto è uno: le monoposto di **F1 2000** sono un compromesso. Una simulazione buonista, in effetti discretamente equilibrata, da provare personalmente e sulla quale decidere di conseguenza. D'altra parte il divertimento (e quale sarebbe altrimenti il ruolo dei VG?) non è solo nel realismo...

PASSALENTO...

Tecnicamente parlando, il titolo EA è un asino sardo che scalcia sulla faccia. I limiti di **F1 2000** sono infatti lampanti già dal primo impatto con la parte giocata. Un numero sufficiente di elementi su schermo ed una realizzazione discreta delle monoposto si scontra infatti da subito con una definizione generale piuttosto bassa e con un'efficacia quantomeno discutibile del motore poligonale. *Texture* di livello medio/basso rivestono scenari in grado di muoversi in maniera sufficientemente veloce ma, di contro, con evidenti problemi di *frame rate*. Il paragone con il punto di riferimento del genere su PlayStation, **Formula 1 '99** di Psygnosis, lascia poco spazio a scusanti di qualsiasi genere: caricare il gioco, percorrere la stessa curva, notare la medesima risoluzione (512*240), rendersi conto del numero generalmente simile di elementi su schermo e guardare i risultati. Questo il compito per casa. La maggiore fluidità e nitidezza degli ambienti del titolo Psygnosis contro un *frame rate* non esaltante che tende a diventare imbarazzante nel caso di molti veicoli su schermo. E fin qui tutto chiaro. Ma anche per quanto riguarda il reparto sonoro lo spazio per gli apprezzamenti dovrà rimanere in parte vacante. Il convincente rumore dei motori EA viene leggermente minato dalla resa sonora finale; gli effetti di contorno sono quantomeno marginali; il commento pre/post gara e le indicazioni dai box si attestano su di un livello medio/basso, a causa principalmente della limitatezza quantitativa e di qualche tono sballato nel doppiaggio (con buona pace della valida traduzione). Insomma: coinvolgimento talvolta azzerato. Il filmato iniziale non è ai migliori livelli EA mentre le schermate di selezione ed il tema musicale principale (comunque marginale, vista l'assenza di commenti musicali in pista) si attestano su di un livello molto buono. Fine dell'asino sardo. Altro giro altro argomento...

INTELLIGENT QUBE

Diversi altri fattori incidono sul giudizio finale di **F1 2000**. L'Intelligenza artificiale, per iniziare, si attesta su livelli discreti, dando sufficiente credibilità al comportamento degli avversari. Qualche vettura ferma troppo a lungo dietro la nostra dopo un testacoda o qualche sorpasso troppo aggressivo sfociato in tamponamenti multipli ai nostri danni abbassano in parte il livello medio ma, per il resto, ognuno sembra fare la propria gara, con relativi problemi tecnici o incidenti. E ancora: bandiere e danni alle vetture. In questo caso la volontà di non frustrare il giocatore ha portato ad un utilizzo non troppo marcato di nessuno dei due fattori, pregiudicando la credibilità ma rendendo più fluido e meno terrorizzante lo svolgimento delle gare. Chiariamo: per spaccare un alettone è necessario un frontale a 150 orari e per vedere una bandiera l'omicidio di un avversario, ma anche in questo caso basta solo decidere se tutto ciò sia personalmente godibile o meno. Tutto qui. Per il resto **F1 2000** sfiora il paradosso solo in un paio di frangenti, quando l'impostazione all'insegna del realismo dosato si scontra

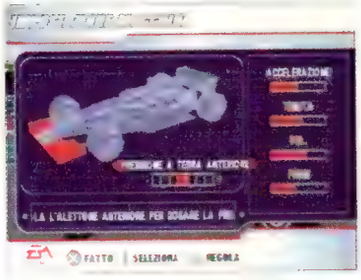
con qualche regola ufficiale FIA, pretesa di avvicinamento alla realtà o volontà di semplificazione leggermente fuori luogo. E' il caso di alcune perle come l'impossibilità di cambiare la mescola delle gomme tra qualifiche e gara (ok, regolamento ufficiale...) o l'assenza del cambio manuale. Di necessità virtù: cambio automatico oppure semi-automatico, con inserimento manuale delle marce superiori e scalata automatica. Insomma: freno motore, fuori giri e scalate drammatiche non abitano qui...

AUTOMATIC FOR THE PEOPLE...

F1 2000 è qui con tutte le sue licenze, piloti, piste e sponsor ufficiali. Un titolo di certo non improntato al più rigido realismo, completo per quanto riguarda modalità di gioco ed opzioni e potenzialmente consigliabile a chi preferisca il gioco all'insegna dell'impegno limitato. Ma il consiglio è destinato a rimanere solo in potenza. La scelta migliore, anche in questo caso, è infatti quella di rivolgersi a **Formula 1 '99** di Psygnosis e settare al minimo i parametri simulativi. La sostanza è un gioco adagiato un paio di gradini più in basso rispetto alla concorrenza, mediocre per quanto riguarda la realizzazione tecnica e discreto dal punto di vista della giocabilità, comunque felice detentore dei diritti ufficiali FIA e sicuramente vincente in sede di punto vendita. Ma sfortuna vuole che qui, *pad* in mano e disco inserito, non si giochi con *budget* pubblicitari e licenze...

Ivan Fulco

VOTO · **72%**



LE VISUALI A DISPOSIZIONE SI DISTINGUONO ANCHE PER LE DIFFERENTI PERCEZIONI DEL RUMORE DEL MOTORE...

4X4 WORLD TROPHY

- - - Inserire in questo spazio una intro che spieghi che **4x4 World Trophy** è un gioco di guida basato su fuoristrada, dossi, alberi, guadi, bivi e parecchio fango - - - Far intendere che, nonostante tutto, non si tratta assolutamente di un bel gioco - - -

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

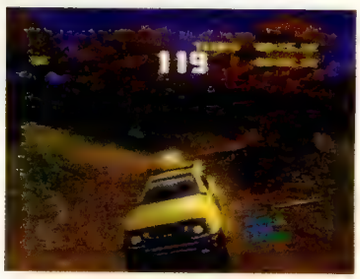
LA MODALITÀ A 2P RISENTE VISIBILMENTE DEI LIMITI DELL'*ENGINE* POLIGONALE.

4X4WT VANTA UNA COLONNA SONORA DI BUON LIVELLO: TRA I GRUPPI I BLINK 182, I GIRLS AGAINST THE BOYS E GLI INCUBUS...

SE IL VALORE DI UN VIDEOGIOCO FOSSE quantificabile ricorrendo alla somma dei suoi elementi (fare riferimento alla recensione di **Overblood 2** su **SPC**65 per un chiarimento paranoico-filosofico del concetto) **4x4 World Trophy** sarebbe di certo un gioco migliore. Concetto netto, curioso, ed assolutamente lineare. Ma così non è, quindi (anche per stravolgere l'altrimenti pregnante apatia dell'intera recensione) ci lasceremo andare a moti di disperazione, tristezza e finte scene di panico...

NON PUOI RITIRARTI, CHARLIE BROWN C'è poco o nulla da segnalare nella struttura di **4x4WT** che non possa essere frutto di un *cut&paste* da diverse decine di altre recensioni. Una modalità *arcade* offre il semplice gioco con gara singola; un *2p-mode* splitta lo schermo e richiede una nuova dose di umanità di fronte al video; una modalità *Tour Mondiale* mette a disposizione 8 coppe da 2-6 gare in 4 differenti divisioni. Nulla di fuori dall'ordinario, insomma. Per il resto il dovere di cronaca impone solo poche altre incombenze, tra le quali la citazione del discreto numero di vetture, della buona quantità di tracciati a disposizione e di qualche scarsa possibilità di modifica delle auto. Premesse che, in definitiva, lasciano impassibili e chiariscono una sola cosa: l'importanza di passare oltre e centrare il punto dell'analisi. Ovvero ciò che segue: il titolo Infogrames non attrae, può coinvolgere nel breve periodo ma, a conti fatti, diverte in maniera del tutto limitata. Pausa di riflessione seguita da formula di rito: un gioco caratterizzato da notevoli

LA VELOCE ACCELERAZIONE, LO SCARSO RUMORE DEL MOTORE ED I CONTROLLI GROSSOLANI RENDONO PROBLEMATICO L'UTILIZZO DELL'ANALOGICO E DEL CAMBIO MANUALE.



alti e bassi, che dilapida criminalmente il suo potenziale. Si apprezza la realizzazione grafica degli scenari, certo; si sorvola su leggeri problemi di *pop-up* che per nulla incidono sulla parte giocata; ci si sofferma nel menu audio a scorrere le tracce della buona colonna sonora; ci si entusiasma per un *track design* che raggiunge buoni livelli; si rischia di impazzire nell'innevatissimo tracciato di New York, al passaggio nel Rockfeller Center o mentre si scavalcano le auto parcheggiate. Ma poi si torna a terra. Il *frame rate* devastante cancella subito il sorriso sulla faccia del detentore del *pad*; la lentezza dell'azione è un'emicrania che picchia pesante ma alla quale, in fondo, ci si abitua in tempi medi; la poca rilevanza e superficialità delle modifiche apportabili alla propria auto si materializza inesorabile e vigliacca. E quindi si crolla definitivamente al tappeto. **4x4WT** soffre infatti maledettamente proprio nella sezione più importante, la parte giocata, soprattutto per colpa di un'implementazione dei controlli decisamente opinabile. Il sistema di guida, bilanciato tra l'*arcade* ed il simulativo, dispensa problemi di controllabilità degni a tratti di un **Colin McRae** d'annata, in grado di convincere presto all'utilizzo di freno, freno a mano e di degna e cittadina prudenza. La scelta non lascia interdetti a priori, ma rischia semmai di rivelarsi interessante in più di un frangente: nel momento in cui le gomme stridono nelle curve ad alta velocità, tra i salti sui mille dossi dei tracciati di campagna, nei rallentamenti dovuti al fango o all'acqua, nelle salite micidiali quando le perdite di trazione terrorizzano il pilota. Ma l'equilibrio finale, potenzialmente interessante, si rivela invece argomento da discutere e poi dimenticare. Troppo facile impattare un albero, perdere il controllo ad alta velocità, mancare un ponte e dover guadare lentamente un fiume. Ogni contrattempo costa, in termini di tempo, davvero troppo per

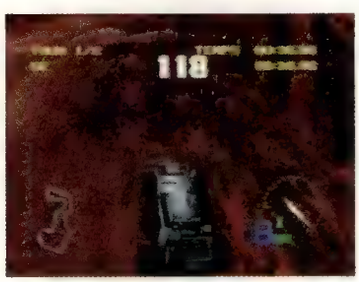
una sfida in contemporanea con altre quattro auto. Il giocatore inesperto viene mortificato da continue soste non volontarie finché, acquisita una tecnica di guida migliore, le disavventure non tendono a diminuire, senza mai perdere, in ogni caso, il potenziale devastante in termini di secondi all'arrivo. Una scelta che non ha il solo effetto di incrementare il livello di difficoltà, ma anche di rendere l'azione spesso frustrante. Assurdo costringere a fare manovra per uscire da un pantano, obbligare ad innestare la retromarcia per prendere velocità e scavalcare una salita sulla quale si è arrivati lenti, richiedere il rilascio e l'immediata pressione dell'acceleratore nel caso delle spesso discutibili perdite di trazione. Il possibile entusiasmo iniziale svanisce dopo un paio d'ore, quando ci si rende conto che le sessioni di gioco all'insegna del divertimento coincidono perlopiù con quelle fortunose o vittoriose. Il controllo analogico ed il cambio manuale, sotto questa luce, appaiono inoltre superflui e scomodi; la modalità a due giocatori trascina a livelli drammatici il *frame rate* ma si presta a qualche sfida; per il resto...

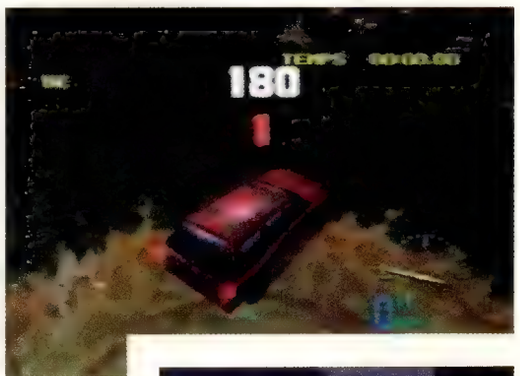
NIENTE DA FARE, CHARLIE BROWN...

Bottom line per nostalgici del commento finale: **4x4WT** incuriosisce e promette, non mantenendo e lasciando interdetto il giocatore. Un certo numero di elementi positivi (*track design*, colonna sonora, quantità di piste ed auto, discreta realizzazione grafica) arrancano nell'economia di un gioco fondamentalmente buono, da non disprezzare, pensato in funzione di un suo equilibrio *arcade*/simulativo ma, in definitiva, demolito dai citati problemi della parte giocata. Tra ingiustizie e frustrazioni galleggia qualche sessione di gioco interamente godibile, soprattutto all'idea dell'apertura degli extra, della conquista delle coppe o delle sfide a due giocatori. Ma in definitiva, per il giocatore medio, si tratta solo di un potenziale cartellino da afferrare dalla parete degli affitti PlayStation...

Ivan Fulco

VOTO 58%





LE POSSIBILITÀ DI DIVERTIMENTO DI **4X4WT** DIPENDONO IN BUONA PARTE DALLA QUANTITÀ DI SNERVANTI CONTRATTEMPI OCCORRENTI IN GARA. IL TITOLO INFOGRAMES AVREBBE GUADAGNATO MOLTO CON UN EQUILIBRIO MIGLIORE...

GAMES EXPRESS
Corner Shop
Presso MAGIC SHOP
Corso Matteotti, 205
60033 CHIARAVALLE (AN)

GAMES EXPRESS
NESSUNA SPESA DI SPEDIZIONE

PUNTO VENDITA
VIA COLETTI, 125
RIMINI

VENDITA VIDEOGIOCHI/DVD PER CORRISPONDENZA
SENZA NESSUNA SPESA DI SPEDIZIONE
SOFTWARE RIGOROSAMENTE ORIGINALE
CATALOGO PREZZI GRATUITO SENZA OBBLIGO D'ACQUISTO
BUONO SCONTO DI LIRE 5.000
PER OGNI PRODOTTO ACQUISTATO,
NELLO STESSO ORDINE, DOPO IL PRIMO

DISPONIBILE
PlayStation.2
L'arrivo del monolite nero...
DISPONIBILE

GIOCHI DREAMCAST - NINTENDO 64 - PERSONAL COMPUTER
A PREZZI IMBATTIBILI !!

SIMPSONS - SOUTH PARK - POKEMON
GADGET DI OGNI TIPO...

D'ora in poi ...
... ti conviene giocare con noi

VIDEOGIOCHI & ACCESSORI
NOVITA' IN ARRIVO OGNI GIORNO

VENDITA PER CORRISPONDENZA
e da oggi anche giochi usati !
Tel 0541.29435 - 0541.391436 Fax 0541.432924 e-mail gex@gamesexpress.it
INTERNET ACQUISTI ON-LINE www.gamesexpress.it

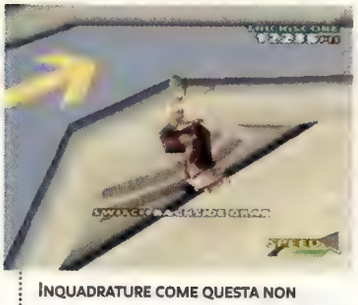
Nomi, marchi, immagini e loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.

STREET **SKATER** 2

Il 1999 ha visto la rinascita dei giochi dedicati allo skateboard, e il 2000 sembra destinato a confermare questa tendenza. Il primo colpo spetta anche quest'anno ad Electronic Arts: basterà a far dimenticare **Tony Hawk's Skateboarding**?

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Micro Cabin
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo

LE GARE PER DUE GIOCATORI SONO PARZIALMENTE ROVINATE DA UN *FRAME RATE* DEL TUTTO INADEGUATO.



INQUADRATURE COME QUESTA NON DISTURBANO (STRANAMENTE) IL *GAMEPLAY*.

CARRI ARMATI E AEREI DI PATTUGLIA: SIAMO SICURAMENTE A MOSCA!

A VOLTE BASTA L'USCITA DI UN SOLO gioco particolarmente interessante per risollevare le sorti di un intero genere videoludico in rovina, e questo è esattamente ciò che è accaduto per le simulazioni di skateboard; la rinnovata popolarità di questa spettacolare disciplina in ambito PlayStation poggia infatti sul solo **Tony Hawk's Skateboarding**, la cui misera concorrenza non ha svolto praticamente alcun ruolo nella rivalutazione di questa branca del filone dei giochi sportivi. Alla luce dell'indiscutibile valore del titolo prodotto da Neversoft e dell'imminente uscita del relativo *sequel* è difficile ipotizzare un radicale cambiamento della situazione, che rimarrà probabilmente a favore del *franchise* **THS**, ma bisogna comunque prendere atto dei progressi compiuti da Electronic Arts con **Street Skater 2**; la seconda edizione del gioco sviluppato da Micro Cabin si è rivelata decisamente migliore della prima e, pur perdendo nuovamente il confronto col titolo Activision, ha messo in luce un coscienzioso e inatteso processo di ricerca e affinamento. **SS2** riprende nella sua interezza la struttura del predecessore, proponendo quindi una serie di gare su percorsi lineari con un limite di tempo massimo e un punteggio minimo da ottenere per passare alla sezione successiva; sono state inoltre mantenute le competizioni acrobatiche (inserite tra una gara e l'altra per permettere al giocatore di guadagnare secondi aggiuntivi per l'esibizione seguente) e le diverse possibilità di scelta per le tavole e gli *skater*, il cui comportamento è regolato da specifici valori numerici incrementabili dopo i successi più significativi. Laddove, però, **Street Skater** offriva percorsi piuttosto spogli e spesso privi di spunti interessanti, questo seguito punta tutto sulla varietà delle ambientazioni (tra cui figurano Londra, Washington e Mosca) e sulla ricchezza dei tracciati, letteralmente disseminati di rampe, vasche, ringhiere, panchine, trampolini ed elementi scenografici strettamente correlati al paesaggio, come carri armati e fontane. Persino i muri possono essere sfruttati per le proprie acrobazie, ulteriormente incentivate da percorsi più lunghi e più complessi di quelli presenti nel *prequel*, arricchiti per l'occasione con bonus nascosti, aree segrete e strade alternative. Un altro punto in cui **SS2** prende le distanze dall'originale è la pressione esercitata sul giocatore, nettamente minore in questo caso per via del livello di difficoltà lievemente ritoccato verso il basso e della maggior clemenza nella concessione del tempo a disposizione; è invece rimasto assai elevato il numero di *trick* eseguibili che, nonostante un sensibile miglioramento del sistema di gestione, sono tuttora meno intuitivi e spettacolari di quelli esibiti da **THS**, titolo che può vantare anche una risposta meno impacciata ai comandi impartiti dall'utente. Questa leggera rigidità generale penalizza la ricerca delle combinazioni più complesse, al cui concatenamento (che appare talvolta caotico e poco razionale) si finisce per rinunciare in favore di poche e semplici variazioni sui *trick* di base; questi ultimi, d'altro canto, garantiscono un'elevata percentuale di successo grazie all'allineamento per gli atterraggi gestito in modo semiautomatico dalla CPU, che diminuisce notevolmente la frequenza delle cadute nel corso delle figure aeree. Il tutto si traduce in una giocabilità globalmente migliore di quella del primo **Street Skater**, ma ancora inferiore a quella di **THS**, e lo stesso si può dire per la realizzazione tecnica. I personaggi, modellati stavolta in modo più accurato e rifinito, soffrono di qualche incertezza nel passaggio da un'animazione all'altra e si muovono all'interno di ambientazioni molto colorate e gradevoli, rivestite da *texture* qualitativamente accettabili, ma tutt'altro che miracolose. La profondità di campo è sufficiente (oltre una certa distanza, ad essere onesti, tutto diventa vago e sfumato, ma nel caso di **SS2** il *gameplay* non ne risente affatto), gli effetti di illuminazione sono discreti e il *frame rate* è buono quando si gioca da soli e davvero incostante nella modalità per due, mentre la telecamera è generalmente lenta nel seguire le evoluzioni e mette in luce qualche problema di troppo nelle unioni tra i poligoni e nell'applicazione delle *texture*. Per l'audio abbiamo poi un set di effetti sonori molto realistici e un buon numero di brani musicali eseguiti dalle immancabili band di grido che riescono egregiamente nel compito di far passare in secondo piano il commento, terribilmente ripetitivo. Da non dimenticare, infine, la possibilità di creare da zero i propri *skate park* per mezzo di un'interfaccia utente semplice e accessibile con cui è possibile ottenere ottimi risultati in breve tempo; le dimensioni delle arene personalizzate, ad onor del vero, sono piuttosto ridotte, ma l'inserimento di quest'opzione giova parecchio a **SS2** che, pur rimanendo una seconda scelta, riesce nell'intento di risultare una vera evoluzione del *prequel* e non una semplice rivisitazione.

Erik Pede

VOTO **78%**

gli Specialisti

MET

dreamcast + gioco L.450.000

gameboy color + gioco L. 190.000

noleggio videogames e DVD 24 ore su 24

MICROMEDIA s.n.c., VIALE MONTENERO 12 ANGOLO VIA LATTUADA
ORARIO AL PUBBLICO: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
ACCETTIAMO PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO SULLE SPEDIZIONI
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA
MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

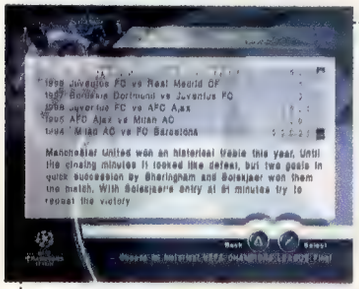
UEFA **CHAMPIONS LEAGUE** 1999/2000

La Champions League è ormai giunta alle fasi conclusive e promette scintille negli ultimi scontri diretti: impossibile pensare ad un momento migliore di questo per il lancio della simulazione ufficiale della più famosa competizione calcistica europea...

Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Silicon Dreams
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Sportivo

ORMAI IMMANCABILI IN QUALSIASI TITOLO CALCISTICO, ANCHE UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000 VANTA UNA SERIE DI ESULTANZE POST-GOL...

ASSEMBLARE OGNI ANNO UNA SIMUlazione calcistica totalmente nuova da gettare nella mischia del *software* di ispirazione sportiva per PlayStation non dev'essere un compito facile, come si evince senza alcun problema dalla filosofia adottata da Electronic Arts che, invece di proporre effettive innovazioni ad ogni nuova edizione, si limita ormai da anni ad aggiornare le formazioni, modificare piccoli particolari e incrementare la quota lorda di licenze acquisite. Si tratta di una politica che sino ad oggi ha pagato benissimo, del resto, dalla quale però Eidos ha preso parzialmente le distanze con **UEFA Champions League 1999/2000**. La licenza ufficiale della più prestigiosa competizione calcistica europea per club rimane chiaramente il vero punto di forza del gioco, ma alla semplice riproduzione di quella che una volta si chiamava Coppa dei Campioni i programmatori di Silicon Dreams hanno ben pensato di affiancare almeno un paio di nuove caratteristiche studiate per calamitare l'attenzione del maggior numero possibile di giocatori, che potranno cimentarsi in un completo set di tornei personalizzabili e partite amichevoli con la possibilità di far scontrare tra loro tutte le finaliste della Champions League dal 1960 ad oggi. Ma non è tutto, dato che Silicon Dreams ha implementato anche un'eccellente modalità storica con cui rivivere in modo decisamente particolare le gare conclusive disputate dal 1968 al 1999; in questa sezione si viene messi di fronte a compiti predefiniti di difficoltà variabile e si deve tentare di ripetere la storia, come accade ad esempio per la finale da brivido dell'anno scorso (in cui si entra in gioco all'ottantunesimo minuto con il Bayern in vantaggio e l'ingresso in campo di Solskjaer per lo United), o di cambiarla, provando magari a portare alla vittoria la Juventus, sotto di un gol al sessantaseiesimo nell'ultima gara del 1998 (conclusasi nella realtà con il trionfo del Real Madrid). In **UEFA Champions League 1999/2000**, comunque, non mancano di certo tutti quegli elementi di contorno che permettono alle *softco* di sfruttare fino in fondo le licenze conquistate a suon di dollari: in questo caso specifico si parla del tema musicale ufficiale della Champions League, delle sovrimpressioni in stile televisivo, dell'accurata riproduzione dei maggiori stadi europei e di una serie di particolari atti a ricreare l'atmosfera delle partite viste in TV. Ecco allora che all'inizio



LA POSSIBILITÀ DI RIGIOCARE I MOMENTI FINALI DI QUALCHE SFIDA DI CHAMPIONS LEAGUE DEGLI ANNI PASSATI NON È CERTO UNA NOVITÀ NELL'AMBITO DELLE SIMULAZIONI CALCISTICHE, MA GARANTISCE UN MINIMO DI LONGEVITÀ IN PIÙ A UN TITOLO ALTRIMENTI PIUTTOSTO PIATTO.

degli incontri le squadre entrano in campo e si dispongono in riga come da copione, mentre i flash lampeggiano, i fogli di carta colorati piovono sul terreno di gioco, il pubblico (qualitativamente superiore alla media delle attuali simulazioni sportive, ma comunque un po' pasticciato) rumoreggia e i telecronisti, tra cui figura il celebre Bruno Longhi, parlano dello stadio e degli eventuali precedenti delle squadre in procinto di affrontarsi. Persino il tempo atmosferico può variare nel corso dei *match*, proprio come nella realtà, e le numerose visuali disponibili aiutano il giocatore a calarsi nel ruolo. Ma cosa accade quando l'arbitro dà il via alle ostilità?

SALTA UN AVVERSARIO, DUE, TRE... GOL!

Il primo impatto con la parte "giocata" di **UEFA Champions League 1999/2000** (la partita vera e propria, in altre parole) è sicuramente buono, soprattutto per via della grafica: gli atleti in campo, pur ricordando quelli di **FIFA** nel loro essere spigolosi, non replicano la postura scimmiesca imposta da EA ai propri calciatori digitali e sfoggiano un buon numero di animazioni generalmente discrete, anche se ancora un po' rigide per quanto riguarda le braccia e la corsa; quest'ultima mantiene solo in parte l'impostazione classica della serie **World League Soccer** (da cui il gioco qui recensito deriva), il che vuol dire che non si ha più l'impressione che i giocatori abbiano un enorme chiodo piantato nella schiena, la cui presenza si manifesta però durante l'ingresso in campo delle squadre. C'è da dire che alcune animazioni appaiono più lente nell'esecuzione rispetto alle altre, in particolar modo nelle movenze dei portieri, e che i giocatori rimangono in aria un po' troppo a lungo in occasione dei salti per le respinte di testa, ma le *texture* dettagliate e pulite e i colori estremamente brillanti fanno passare in secondo piano questi difetti; è invece difficile sorvolare sulla tangibile sensazione di scivolamento degli atleti sul campo e sulla ridotta somiglianza tra i modelli poligonali e le rispettive controparti reali (mancano praticamente del tutto le finezze grafiche come le eventuali "pelate", le trecce e così via), mentre sono gradevoli le animazioni delle reti in seguito ai gol e le utili sovrapposizioni dei cartellini gialli sulle teste degli uomini ammoniti.

SALTA DI NUOVO TRE UOMINI... È IL RADDOPPIO!

Se dal punto di vista tecnico **UEFA Champions League 1999/2000** può vantare più luci che ombre, lo stesso non si può dire purtroppo per l'impianto di gioco. Gli aspetti positivi sono presenti in quantità sufficiente e includono la buona varietà nelle giocate eseguibili (sforbiciate, colpi di testa, stop a seguire, finte, passaggi filtranti, triangolazioni e scatti con leggero avanzamento della palla sono solo alcuni dei colpi disponibili), la velocità superiore a quella dei vecchi **WLS** di Eidos, l'ormai canonica possibilità di scelta tra un modello di gioco simulativo e uno di stampo *arcade* e la sezione tattica abbastanza completa, tramite la quale è possibile gestire ogni singolo aspetto del gioco o lasciare tutte le decisioni alla CPU; peccato però che anche gli appunti da fare a Silicon Dreams siano numerosi, a partire dall'intelligenza artificiale non proprio inappuntabile. Le difese, ad esempio, sono troppo lente nel prendere posizione sui lanci lunghi degli avversari, le cui punte si trovano quasi sempre in vantaggio rispetto ai terzini, se non addirittura sole davanti all'estremo difensore; i reparti di contenimento sono inoltre assai facili da perforare, tanto che è possibile segnare anche procedendo in linea retta dopo il calcio d'inizio e persino partendo dalla propria area ed esibendosi in un *coast-to-coast* dal dubbio realismo. La situazione migliora solo in parte se si prendono in esame i portieri, discretamente preparati nelle uscite basse, ma tutt'altro che imbattibili nelle mischie in area e virtualmente assenti sui tiri da determinate posizioni (emblematico in questo senso un banale schema su calcio d'angolo che permette di segnare nel 90% dei casi). La combinazione tra difese "morbide" ed estremi difensori distratti finisce chiaramente per generare risultati che vanno al di là dei punteggi tennistici, tanto più che utilizzando l'opzione per il tiro assistito si segna quasi sempre; la gestione manuale delle conclusioni, d'altro canto, richiede solamente un minimo di pratica in più, nonostante gli effetti spesso improbabili impressi alla sfera e qualche difficoltà nell'ottenimento di palle alte decenti, che diventano invece facilissime

da indirizzare sotto l'incrocio nel caso delle punizioni di prima. Altre osservazioni marginali riguardano le piccole incertezze nel cambio manuale del giocatore attivo, l'indirizzamento semiautomatico dei passaggi a volte oscuro, la corsa inspiegabilmente più lenta negli spostamenti verticali (o perlomeno questa è l'impressione che si riceve) e il comportamento della palla nei controlli a mezz'aria, durante i quali la sfera pare rallentare per un istante per poi riprendere regolarmente il suo moto. Un discorso a parte lo meritano infine gli arbitri, assurdamente severi dal livello medio di accortezza in poi; i rigori e le espulsioni non si contano anche nella più tranquilla delle partite e, nel caso improbabile di prolungata parità, una rapida sortita in area seguita da qualche finta basta solitamente a procurare la massima punizione accompagnata spesso e volentieri dalla superiorità numerica. A dispetto dei problemi elencati, dei caricamenti lenti e del commento frequentemente incoerente **UEFA Champions League 1999/2000** risulta insospettabilmente divertente, ma solo per un periodo di tempo limitato; la semplicità è un'arma a doppio taglio e l'immediatezza iniziale si trasforma troppo presto in mancanza di stimoli atti a garantire una longevità adeguata. C'è di meglio in giro, insomma, ma anche di molto peggio.

Erik Pede

VOTO **72%**

LA SOMIGLIANZA DEI GIOCATORI CON LE LORO CONTROPARTI VIRTUALI NON È CERTO IL PUNTO DI FORZA DI **UEFA 1999/2000**: SIAMO LONTANI ANNI LUCE DALLA RAFFINATEZZA GRAFICA DEL PARADIGMA DEL GENERE, **ISS PRO EVOLUTION**.

GLI ARBITRI DEL TITOLO EIDOS HANNO IL FISCHIETTO FACILE. NON È RARO VEDERE IN UNA PARTITA TRE O QUATTRO RIGORI E UNA PLETORA DI AMMONIZIONI ED ESPULSIONI.

PREMIER **MANAGER** 2000

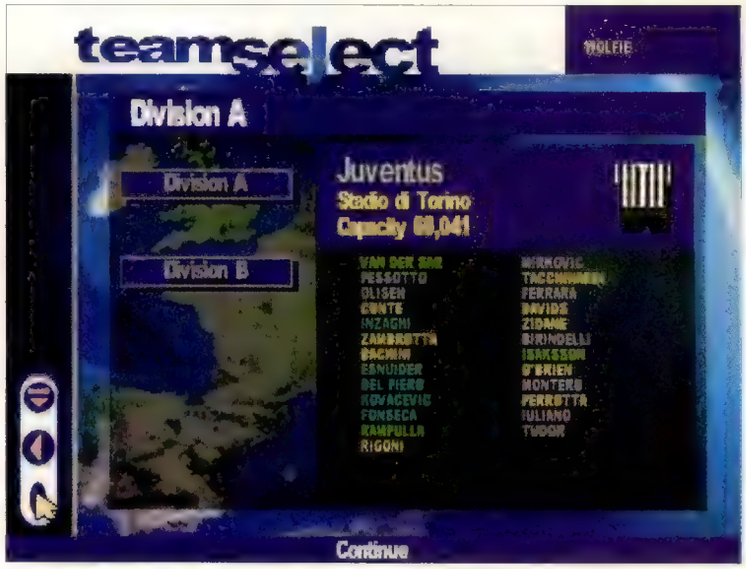
Allora, utilizziamo un 4-5-1 con due centrocampisti avanzati... anzi, un 5-3-2 con i terzini che spingono... o forse è meglio un 4-3-3 con due punte larghe sulle fasce... vabbé, scendete in campo e giocate come volete...

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Gremlin
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo/manageriale

DURANTE GLI *HIGHLIGHTS* NON SI POSSONO ESEGUIRE SOSTITUZIONI O VARIAZIONI TATTICHE; IL RISULTATO INFATTI È GIÀ STATO STABILITO...

PER OGNI GIORNO DELLA SETTIMANA È POSSIBILE IMPOSTARE UNA TABELLA DI ALLENAMENTO.

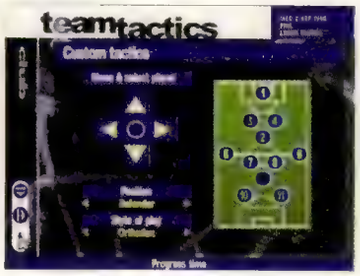
CONTESTARE L'ALLENATORE DELLA PROpria squadra di calcio dopo una sconfitta sembra essere uno degli sport preferiti da parte dei tifosi italiani che, nei bar, a scuola o sul posto di lavoro, passano buona parte della mattinata del lunedì a discutere di tattica, sostituzioni e decisioni arbitrali. Allenare una squadra, o più in generale gestire una società, non è però semplice quanto si potrebbe immaginare e giocando a **Premier Manager 2000** questo fatto appare ben presto evidente. Gli elementi da prendere in considerazione prima di mandare la propria formazione in campo sono numerosi e non riguardano solo fattori prettamente tecnici, quali la selezione della tattica, l'impostazione delle sedute di allenamento e la scelta dei titolari e delle riserve, ma anche aspetti gestionali: sarebbe per esempio molto bello, nelle prime fasi della stagione, o a campionato in corso per risolvere eventuali lacune o sopperire a gravi infortuni, acquistare decine di nuovi giocatori per migliorare la propria formazione, ma purtroppo, fatta eccezione per rari casi, tutto ciò non è possibile. Al contrario di quanto accade nella realtà, in cui alcuni presidenti sperperano miliardi su miliardi con disarmante disinvoltura, la gestione societaria in **PM2000** non deve portare a una chiusura



dei conti stagionali in passivo, pena il licenziamento, qualunque siano stati i risultati ottenuti durante il campionato. Proprio in quest'ottica devono essere inquadrate le nuove opzioni finanziarie che consentono di valutare sponsorizzazioni e offerte televisive, di stabilire costi e prezzi del *merchandising*, dei biglietti, e di commissionare eventuali migliorie agli impianti per rendere più gradevole e confortevole la visione della partita. Le continue entrate e uscite di denaro non devono comunque distrarre dalle partite, vero fulcro di ogni settimana calcistica: selezionata la squadra e impostata la tattica, non resta che scegliere se seguire lo svolgimento dell'incontro mediante una serie di segnalazioni testuali su schermo (soluzione ideale) oppure se vedere, utilizzando il motore grafico di **Actua Soccer 3**, le azioni salienti del *match*. Le aggiunte e le migliorie apportate da Gremlin, prima fra tutte la presenza di cinque campionati (inglese, francese, spagnolo, tedesco e italiano, con oltre 330 squadre e 5500 giocatori a livello internazionale) rendono **PM2000** un titolo migliorato nettamente rispetto alla precedente edizione e garantiscono una maggiore libertà d'azione e di gestione. Il confronto con **LMA Manager**, attualmente la migliore produzione del genere disponibile per PlayStation, vede invece ancora vincitore il titolo Codemasters, leggermente superiore sia nella struttura gestionale che nell'impostazione dei controlli, decisamente più *user friendly*. La valutazione globale di **PM2000** rimane comunque decisamente positiva e l'acquisto è consigliato a tutti i tifosi convinti di essere degli allenatori geniali e di avere delle idee straordineeerie...

Marco Ravetto

VOTO **85%**



CALCIO **MANAGER** 2000

Ovvero tutto quello che non avreste mai voluto vedere in una simulazione manageriale. Ma siamo sicuri che sia la stessa Anco che ci ha regalato in passato i vari **Kick Off**?

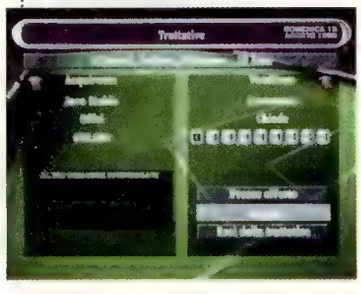
IN UN MERCATO SEMPRE PIÙ COMpetitivo e in cui il numero di simulazioni calcistiche manageriali sta crescendo a dismisura, è difficile pensare che **Calcio Manager 2000** di Anco possa avere qualche possibilità di successo. Nel titolo programmato da Steve Screech (un nome che dovrebbe ricordare qualcosa a chi ha già superato la ventina...) infatti, le poche caratteristiche interessanti sono messe in secondo, terzo e anche quarto piano da numerosi difetti ed errori strutturali di enorme portata. Procediamo con ordine. Una volta sopportati i lunghi caricamenti che precedono l'inizio del gioco e scelta la squadra non resta che cominciare ad avventurarsi nella gestione societaria, iniziando dal calciomercato: in queste fasi si registrano le prime stranezze e irregolarità che consentono con un po' di sapienza di costruire una formazione agguerrita risparmiando ingenti cifre sugli stipendi. Se per esempio si vuole comprare un forte terzino sinistro, è sufficiente andare dal Real Madrid e, una volta raggiunto l'accordo con la società per la cessione di Roberto Carlos (o di qualunque altro giocatore vogliate), attendere le richieste economiche del calciatore. A questo punto basta portare a cinque anni la durata del contratto per vedere calare in maniera incredibile (da oltre 50.000 euro a meno di 10.000) le richieste del giocatore e poter in questo modo assicurarsi campioni a un prezzo più che abbordabile. Dopo aver sopportato ancora una volta i lunghi caricamenti che fanno da contorno ad ogni cambio di schermata, non resta che spostarsi nelle sezioni di tattica e di gestione della formazione, in cui mettere a punto gli schemi giusti per riuscire a primeggiare; anche in questo settore **Calcio Manager 2000** mostra diverse lacune soprattutto in considerazione della scomodità del sistema di controllo che costringe a perdere minuti e minuti anche per eseguire le azioni più semplici e banali. Sempre più esasperati dalla lentezza dei caricamenti e ormai allo stremo delle forze si arriva finalmente al momento più atteso, ovvero alla partita; come da previsione anche in questo settore non sono stati inseriti elementi originali e il giocatore può scegliere in che maniera visualizzare l'incontro. Inutile dire che il metodo più comodo e rapido è anche quello meno spettacolare e consiste in una rapida successione di scritte che segnalano gli eventi più importanti, le marcature, le ammonizioni, le espulsioni e gli infortuni; una volta terminato l'incontro e dopo aver esaminato alcune statistiche sulla prestazione della squadra si ritorna, lentamente, alla schermata principale da cui iniziare una nuova settimana e continuare la preparazione in vista dell'incontro successivo. Inutile dire che, in considerazione di quanto appena detto, sia difficile trovare qualche valido motivo per apprezzare **Calcio Manager 2000** anche perché la struttura di gioco, ricca di difetti e problemi di varia natura, è accompagnata da una realizzazione tecnica decisamente mediocre sia nelle schermate statiche che nelle fasi che riproducono l'incontro. C'è sicuramente di meglio in giro...

Marco Ravetto

VOTO **40%**

NON SI PUÒ CERTO DIRE CHE LA REALIZZAZIONE TECNICA SIA IL PUNTO DI FORZA DI CALCIO MANAGER 2000...

L'ACQUISTO DEI GIOCATORI PIÙ FORTI, UTILIZZANDO LA SEMPLICE TATTICA INDICATA NELLA RECENSIONE, DIVENTA UNA VERA PASSEGGIATA...

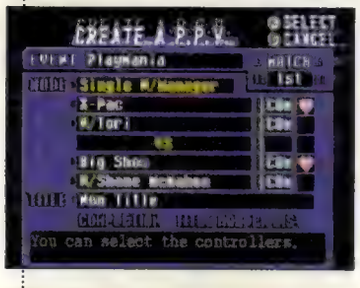


Versione:	Europea
Casa:	Anco
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Manageriale

WWF SMACKDOWN

I giganti della WWF sono tornati e, capitanati da Undertaker e dal solo e unico Stone Cold Steve Austin, sono pronti a prendere a calci tutta la concorrenza...

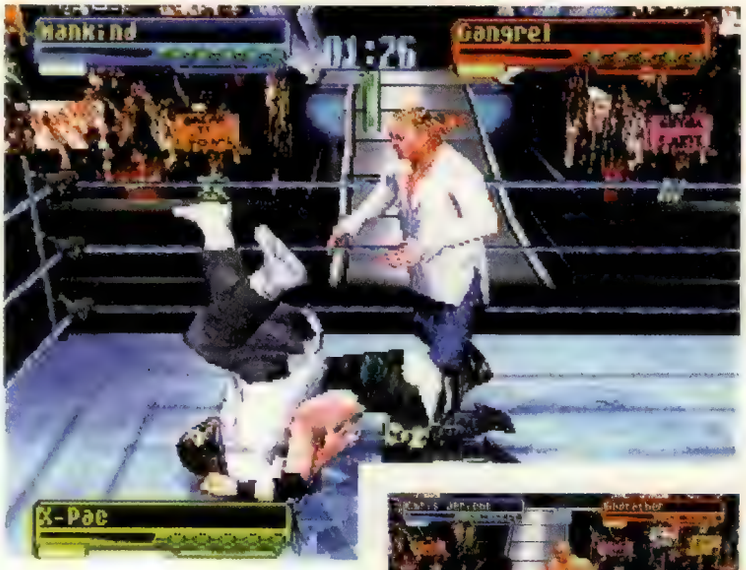
Versione:	Europea
Casa:	THQ
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo/Picchiaduro



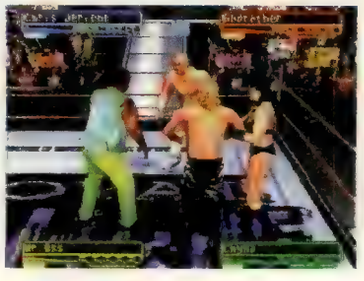
I PARAMETRI A DISPOSIZIONE NELLA SEZIONE *EDITOR* SONO VERAMENTE NUMEROSI E RIGUARDANO SIA LE CARATTERISTICHE ESTETICHE CHE QUELLE TECNICHE DEL *WRESTLER* SELEZIONATO.

IN UN PERIODO IN CUI TUTTI I TITOLI di wrestling statunitensi sembrano fatti con lo stampino, **WWF Smackdown** rappresenta un cambio di direzione abbastanza netto e, fatto senza dubbio più importante, un evidente passo in avanti rispetto alle più recenti produzioni del genere. Quello che ad una prima e distratta occhiata potrebbe sembrare un titolo abbastanza classico, caratterizzato unicamente da una realizzazione tecnica sopra la media, si rivela ad un esame più attento un gioco infarcito di interessanti novità e di varianti in grado di attirare anche i giocatori che hanno sempre guardato con diffidenza sia il wrestling (inteso come disciplina sportiva) che le numerose produzioni ad esso dedicato. Iniziamo col dire che la licenza della WWF, lega professionista che in questi ultimi anni ha visto notevolmente calare la propria popolarità a vantaggio della WCW (in cui combattono personaggi del calibro di Hulk Hogan, Sting, Lex Luger e Goldberg), è stata sfruttata in maniera completa nel tentativo di immergere il giocatore nell'atmosfera che si respira durante una vera riunione della World Wrestling Federation. I numerosi lottatori presenti (36 iniziali a cui se ne aggiungono altri progredendo nel gioco) sono tutti accompagnati da un *jingle* musicale personalizzato e da un video proiettato sullo schermo gigante che troneggia alle spalle della zona d'ingresso, proprio come nella realtà. Inoltre sono state implementate tutte le modalità di gioco più conosciute e, fatto senza dubbio più rilevante, è stata inserita una quantità di

COME IN WCW MAYHEM ANCHE IN WWF SMACKDOWN È POSSIBILE CONTINUARE L'INCONTRO FUORI DAL RING, NEGLI SPOGLIATOI, NEL PARCHEGGIO E IN MOLTE ALTRE LOCAZIONI.



mosse veramente notevole che comprende, oltre ai classici pugni e calci, numerose prese e gli immancabili attacchi personalizzati con cui concludere in maniera vittoriosa un incontro. Anche le varie alleanze e rivalità sono state riprodotte in **WWF Smackdown**: il giocatore, ed è questa una novità assoluta, ha addirittura la possibilità, nelle fasi che precedono e seguono un incontro, di prendere alcune decisioni che possono cambiare in maniera sensibile gli equilibri e i rapporti tra i *wrestler*: l'interazione con gli altri lottatori anche fuori dal ring può portare alla distruzione di coppie a prima vista affiatate o alla creazione di nuovi sodalizi che possono essere sfruttati a proprio vantaggio nel corso di importanti match (è sempre utile avere un gigante amico a bordo ring...), soprattutto nella modalità Carriera. Un'altra novità abbastanza particolare è l'opzione denominata *Special Referee* che consente di vivere un incontro da un'ottica singolare ovvero quella dell'arbitro; ovviamente la regolarità dell'incontro sarà nelle mani del giocatore che, a propria discrezione, deciderà di comportarsi correttamente oppure di agevolare un lottatore piuttosto che un altro aiutandolo a picchiare l'avversario. Le rimanenti modalità di gioco, come l'e-



ditor del *wrestler* e del proprio evento preferito, non si discostano più di tanto dai canoni classici del genere e, in definitiva, completano in maniera più che esauriente un titolo tutto sommato abbastanza ricco.

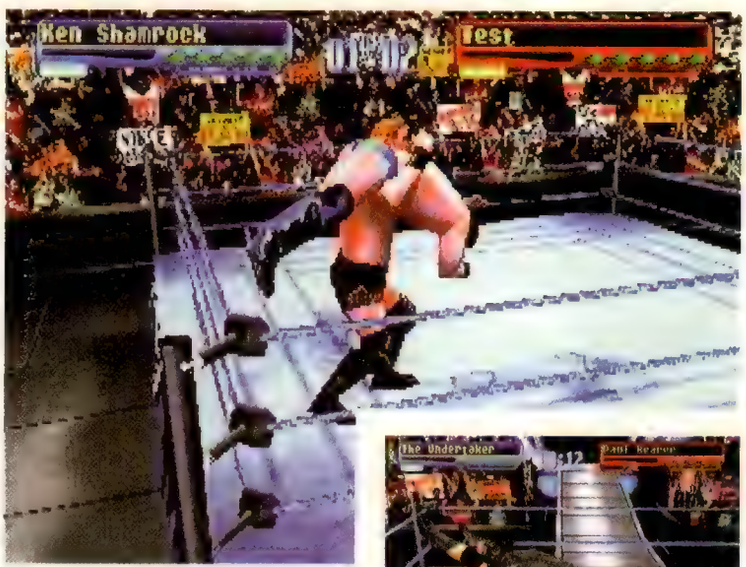
L'INCONTRO

Una delle particolarità di **WWF Smackdown**, pur non essendo una novità assoluta nel genere, è la possibilità di proseguire l'incontro anche fuori dal ring, spostandosi negli spogliatoi, nel parcheggio o in una serie di altre locazioni. Oltre a ovvie differenze di carattere estetico, ogni ambientazione è dotata di diversi

oggetti che possono essere utilizzati come armi per causare ingenti danni all'avversario. Nessun'arma (almeno inizialmente...) è invece presente sul ring in cui i due lottatori si affrontano facendo conto solo sulle proprie potenzialità fisiche. Le mosse a disposizione dei *wrestler* sono veramente numerose e vengono eseguite con grande fluidità e precisione dei movimenti, merito del buon lavoro svolto dai programmatori. L'estrema cura posta nella realizzazione tecnica è evidente non solo nel fulcro del gioco, ovvero il ring e i *wrestler*, ma si allarga anche alle ambientazioni che fanno da contorno; gli spettatori che assistono al combattimento non sono infatti le solite sagome sgranate formate da quattro dementi ripetuti all'infinito e, pur non raggiungendo la perfezione (la definizione è buona ma non eccezionale), rappresentano comunque un netto passo in avanti. L'atmosfera è resa ancora più elettrizzante dall'accompagnamento sonoro, sempre all'altezza della situazione: i *jingle* personalizzati, le grida, gli incitamenti della folla che variano di intensità a seconda dello svolgimento dell'incontro e le urla dei lottatori sono state riprodotte in maniera quasi perfetta. Al contrario di quanto accade per la maggior parte delle produzioni del genere, in cui la giocabilità è ridotta al minimo e dove per vincere alcuni incontri è sufficiente continuare a premere come degli invasati (e senza alcuna logica) i tasti del pad, in **WWF Smackdown** è necessaria una certa tecnica ed è importante conoscere tutte le mosse a disposizione del lottatore prescelto. La discreta quantità di *wrestler* e di opzioni, unita alla possibilità di giocare fino in quattro contemporaneamente, garantisce inoltre una longevità decisamente elevata, soprattutto per gli appassionati di questa... er... disciplina sportiva. Certo, **WWF Smackdown** non è un capolavoro assoluto e se confrontato con i più famosi picchiaduro del genere le differenze, soprattutto a livello strutturale, sono evidenti (i giochi di *wrestling* hanno sempre avuto un'impostazione diversa, più intuitiva e meno tecnica, rispetto ai normali *beat'em up*), ma il titolo THQ rimane un'ottima produzione, un valido acquisto e senza dubbio il miglior gioco del genere disponibile su PlayStation.

Marco Ravetto

VOTO **87%**



THE UNDERTAKER RIMANE UNO DEI LOTTATORI PIÙ POPOLARI DELLA WWF, INSIEME A STONE COLD STEVE AUSTIN E THE ROCK.

IL PRIMO IN ITALIA SPECIALIZZATO ESCLUSIVAMENTE NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA!
PlayStation Dreamcast NINTENDO 64
ECCO IL NOSTRO SITO!
www.geocities.com/tokyo/club/7846
PERMUTIAMO I TUOI GIOCHI ANCHE PER ACQUISTI SU TELEFONIA CELLULARE.
ODISSEA 2000
COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64 - PLAYSTATION - PC
Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!
PERMUTA E VENDITA USATO
PERSONALIZZIAMO MAGLIETTE CON I TUOI PERSONAGGI PREFERITI, GADJET E PUPAZZERIA ORIGINALI GIAPPONESI
Tel 0348 5189936 - 0339 7408922
Grafica: Impelli

NHL FACEOFF 2000

Ancora una simulazione di hockey, ancora un gioco abbastanza divertente sulla breve distanza, ancora un titolo inferiore al solito **NHL Hockey** di Electronic Arts...

Versione:	Europea
Casa:	989 Sports
Sviluppatore:	Solworks
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Sportivo

I GOL SONO SEMPRE SEGUITI, COME DA TRADIZIONE, DA UN REPLAY CHE MOSTRA LA RETE DA UN'INQUADRATURA RAVVICINATA.

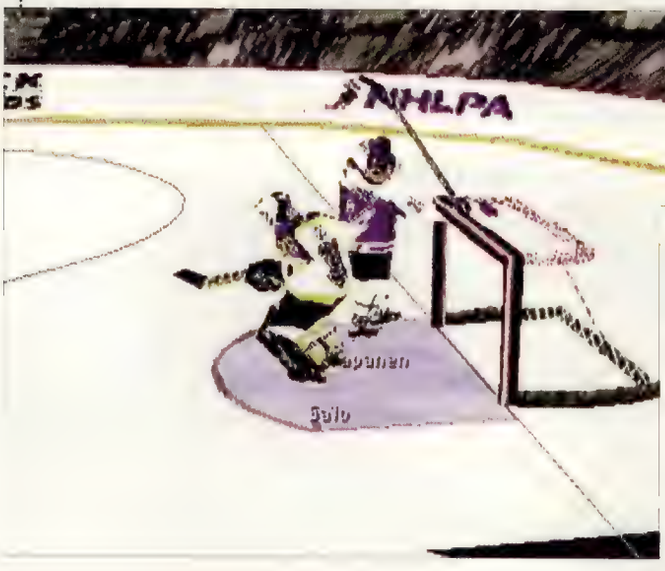
OLTRE A TUTTE LE FORMAZIONI DELLA NHL SONO PRESENTI ALCUNE TRA LE PIÙ IMPORTANTI NAZIONALI (MANCA OVVIAMENTE L'ITALIA...)

SE UN TEMPO LE NUOVE USCITE IN campo sportivo, soprattutto per quanto riguarda le discipline statunitensi, erano quasi tutte concentrate in corrispondenza dell'inizio della stagione agonistica, nel tentativo di sfruttare la maggiore esposizione televisiva e il crescente interesse dei media negli ultimi anni, con il decuplicarsi delle uscite questa regola è andata via via scomparendo. Ecco quindi che, arrivati ormai al termine della stagione professionistica americana, ci ritroviamo a giocare a **NHL FaceOff 2000**, ultima produzione hockeystica di 989 Sports. Ancora una volta, ed è meglio chiarirlo sin dalle prime fasi della recensione, il confronto con la saga di **NHL** di Electronic Arts vede vincitrice quest'ultima, ma questo non significa comunque che **NHL FaceOff** sia un titolo poco curato o mal strutturato. Il giudizio globale sull'ultima fatica del *publisher* statunitense è infatti abbastanza positivo anche se sono presenti alcuni difetti e imperfezioni che fanno abbassare in maniera netta la valutazione globale; il primo aspetto che non convince pienamente è l'intelligenza artificiale dei giocatori controllati dalla CPU, i quali in diverse situazioni si lasciano sorprendere

fuori posizione e permettono di involarsi in contropiede senza alcun ostacolo. Ancora più incomprensibile è il comportamento dei portieri che vengono saltuariamente sorpresi da conclusioni velleitarie e prive di pericolosità (è possibile addirittura segnare con il portiere, eseguendo una semplice rimessa diritta!). Globalmente più che positivo invece il giudizio sul sistema di controllo, chiaramente ispirato alle più popolari produzioni del genere e che permette di muoversi e di eseguire tutte le giocate disponibili con estrema semplicità e precisione. Nulla di nuovo da segnalare per quanto riguarda le modalità di gioco e le opzioni disponibili che consentono, come sempre, di prendere parte a un'ampia gamma di competizioni e di impostare

un buon numero di parametri quali il comportamento arbitrale e l'applicazione delle varie regole di questo sport. Per finire, la realizzazione tecnica, come tutti gli altri aspetti di **NHL FaceOff** è caratterizzata da elementi positivi a cui si contrappongono particolari che, con un po' più di cura avrebbero potuto certo essere migliori. Se infatti è vero che le animazioni dei giocatori sono più che discrete e il *frame rate* si mantiene sempre su livelli accettabili, bisogna anche sottolineare una leggera mancanza di definizione, evidente soprattutto utilizzando le inquadrature più ravvicinate. Tirando le somme, si può quindi giungere a un giudizio globale abbastanza positivo per un titolo che, con un paio di modifiche, avrebbe potuto diventare un vero e proprio capolavoro.

Marco Ravetto



VOTO **80%**

covery

Linea accessori per Playstation™ Compatible

Action Figures - DVD Hardware e Software

Listino per Rivenditori

Tutti i nomi, i loghi e marchi sono dei rispettivi proprietari. / All names, logos etc. Are trademarks of their respective companies

Visitate il nostro sito internet: http://www.virtualdvd.net

Prodotto e distribuito da VIRTUAL

Strada del Bargello, 100 - 47891 DOGANA (RSM)
Tel. 0549.909775 - Fax 0549.909723
E-mail: info@virtualdvd.net

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

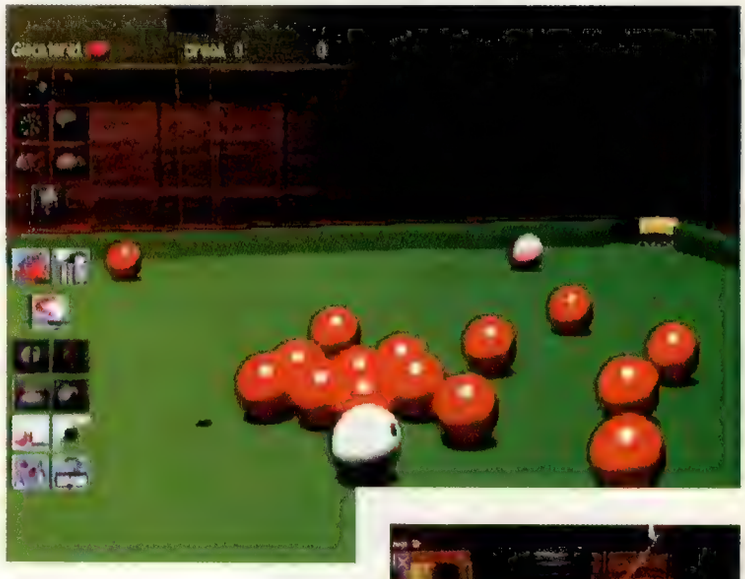
Nostalgici delle biglie che facevano le linguacce dai monitor dei vecchi Amiga? Tranquilli, Jimmy White è tornato grazie, ovviamente, ad Archer Maclean...

Versione:	Europea
Casa:	Virgin Interactive
Sviluppatore:	Awesome Developments
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

STANCHI DEL BILIARDO? CHE NE DITE ALLORA DI UNA BELLA SFIDA A FRECCETTE O, ANCORA MEGLIO, DI UNA PARTITA CON LA VERSIONE ORIGINALE DI DROPZONE?

DUNQUE... SU PIÙ QUADRATO, R2 PER LA VISUALE... EHM, QUANTO TEMPO HO A DISPOSIZIONE PER IL TIRO?

SENZ'ALCUN DUBBIO ARCHER MACLEAN rientra nella ristretta cerchia dei migliori programmatori di videogiochi di sempre, di quegli individui che hanno saputo lasciare un'impronta nella breve storia di quest'industria. Fatta questa premessa, dobbiamo constatare che ci duole veramente vedere il genio del programmatore d'oltremanica confinato in una simulazione da biliardo. Intendiamoci, come vedremo fra poco, **Jimmy White's 2: Cueball** è un titolo davvero valido, completo sotto tutti i punti di vista e ben realizzato, ma rimane pur sempre un titolo fruibile da una ristretta fetta di utenti e il cui divertimento sulla lunga distanza è tutto da verificare. Ma Archer Maclean adora il biliardo ed eccoci quindi di fronte al seguito di quel **Jimmy White's Whirlwind Snooker** che seppe riscuotere un ottimo successo di critica e pubblico all'epoca dei 16 bit (il titolo uscì infatti su Amiga, Atari ST, PC e MegaDrive). Peculiarità di questo **Cueball** è senza dubbio la possibilità di scegliere fra il classico *pool* o l'inglesissimo *snooker*, ma per rendere al meglio l'atmosfera da pub che circonda il gioco del biliardo i programmatori di Awesome Developments hanno ben pensato di inserire all'interno del gioco anche una simulazione di freccette, una di dama,

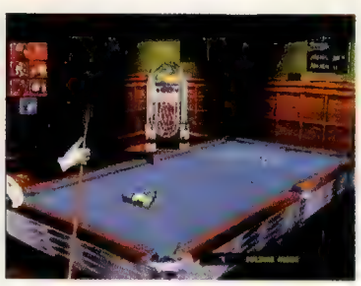


una slot e, attenzione attenzione, per gli amanti del *retrogaming* una versione originale di **Dropzone**, grande classico firmato Maclean. Tralasciando gli extra, la prima impressione che si ha provando il biliardo è quella di un'eccessiva complessità dell'interfaccia di gioco: in realtà bastano poche partite per prendere la mano coi comandi e per capire come i programmatori abbiano cercato innanzitutto di rendere la simulazione il più completa possibile, lasciando all'utente piena libertà decisionale. Libertà che viene affiancata da un ottimo studio della fisica delle biglie: queste scorrono sul panno verde con assoluta naturalezza e solo in un paio di casi il movimento delle stesse ci è sembrato in parte "forzato". Tecnicamente **Jimmy White's 2: Cueball** svolge il proprio compito: grafica e sonoro non sono nulla di trascendentale, ma i movimenti *motion captured* dei guanti bian-

chi che rappresentano le mani dei giocatori controllati dalla CPU sono davvero pregevoli. Peccato invece per i caricamenti, davvero eccessivi, nel caso si voglia passare da un gioco all'altro o iniziare una nuova partita. Per il resto, il numero di avversari computerizzati è buono e il bilanciamento del livello di difficoltà sufficiente a garantire una buona longevità. A patto che, sia chiaro, amiate il biliardo e siate dotati di una buona dose di pazienza...

Simone Crosignani

VOTO **80%**

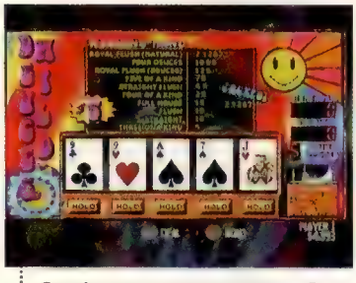


Live Show
Fashion Show
ALCATEL
TDK
Performance Lab
Musica
Body Art
Workshop
art. LuZo
Next Age
StreetWave
NightWave 2000
Musica
4 giorni e 4 sere
Sfilate
Idee
Eventi
Invito Omaggio
Biglietto giornaliero valido per 1 persona
NIGHT WAVE 2000
Musica Tendenze e Club Culture
RIMINI FIERA 3-6 GIUGNO
dalle 15 a Mezzanotte
info: fax 0541-711455 www.nightwave.net
l'ingresso è riservato ai maggiori di anni 17

MIDNIGHT IN **VEGAS**

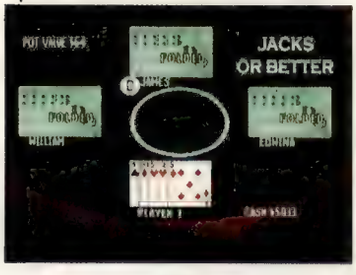
Mi sono fatto un bel cocktail di scampi a 99 cent, una cena al buffet a 9.99 dollari, due margaritas a un dollaro... Ora non mi resta che dilapidare qualche centone al tavolo verde. Quasi quasi mi chiudo in camera con la PlayStation e il nuovo gioco di 3DO Company...

Versione:	Europea
Casa:	3DO Company
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Azzardo



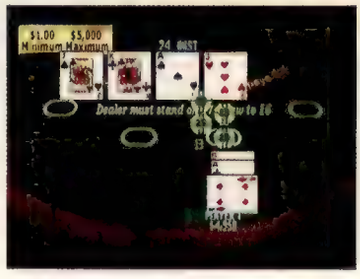
CHISSÀ SE ANCHE QUESTA VERSIONE PLAYSTATION DEL VIDEOPOKER SARÀ IN GRADO DI CONQUISTARSI QUALCHE TITOLO SU QUOTIDIANI E TELEGIORNALI NOSTRANI...

L'IA DEI GIOCATORI CONTROLLATI DALLA CPU NEL POKER DI MIDNIGHT IN VEGAS È PIUTTOSTO SCARSA: BLUFFATE E 9 VOLTE SU 10 RIUSCIRETE A PORTARVI A CASA IL PIATTO SENZA ALCUNA FATICA...



LAS VEGAS È UN POSTO UNICO E affascinante. L'evoluzione compiuta dalla città del Nevada negli ultimi anni non ha però mutato del tutto la sua natura spietata: dietro alle attrazioni *family-oriented*, ai musei con dipinti pregiati e ai ristoranti di classe che hanno affiancato in ogni dove i famosi buffet da 5 dollari, Vegas è ancora il posto dove chiunque può dare una svolta alla propria vita. O buttarla via del tutto. E per uno strano scherzo del destino, **Midnight in Vegas** è opera proprio di una persona che riempie alla perfezione lo stereotipo della creatura notturna della città statunitense, Dino Dini. Il programmatore dalle origini italiane ricorda in effetti molto una ex-rockstar o un vecchio divo del cinema: assurto al ruolo di superstar nel periodo del fantastico **Kick Off** su Amiga, Dini s'è poi "perso per strada" e, come il socio d'un tempo Steve Screech, ha firmato negli ultimi anni una serie di produzioni di livello... er, diciamo mediocre. Purtroppo la tanto attesa riscossa non arriverà con questo **Midnight in Vegas**, pallida raccolta di giochi d'azzardo pubblicata da 3DO Company... I giochi disponibili all'interno della *collection* sono essenzialmente sette: blackjack (single deck, a due o quattro mazzi), baccarat, dadi, roulette, poker (5 varianti), videopoker (5 varianti) e slot machine (5 varianti). Per ovvie ragioni solo i primi quattro giochi possono essere affrontati in *multiplayer*, modalità che garantisce in effetti un minimo di divertimento in più rispetto alla sfida in singolo. L'intelligenza artificiale degli avversari nel poker è infatti poca cosa anche scegliendo i tavoli con la posta più alta e le altre discipline sono troppo "meccaniche" per garantire una buona dose di divertimento sulla lunga distanza: se infatti lanciarsi in una dadata al casinò del Bellagio o del New York New York in compagnia di amici, fra urla e schiamazzi di gioia, può essere una delle esperienze più elettrizzanti della vita, affrontare una sessione di dadi da soli, davanti alla console e con quattro effetti campionati a garantire l'atmosfera, si trova all'esatto opposto sulla scala del divertimento. Anche tecnicamente, si è visto di meglio in passato: la grafica è fin troppo essenziale, gli effetti praticamente assenti e il sonoro piuttosto limitato. Conosco qualche malato del gioco che riuscirebbe a passare diverse ore incollato al monitor anche con il titolo 3DO, ma per il resto quando penso a Dino Dini e a **Midnight in Vegas** mi scorrono davanti agli occhi le immagini di un Nicholas Cage perso nella città del Nevada, sopraffatto dagli eventi...

Simone Crosignani



VOTO **69%**

1994

Super Console è la prima rivista
di videogiochi "verticale" in Italia

1996

Super Console è la prima rivista
dedicata a PlayStation® in Italia

2000

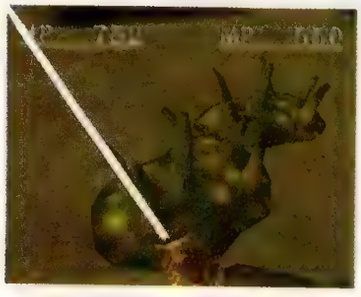
Super Console.
Sempre primi, sempre super.

A giugno **Super Console** cambia logo e veste grafica.
E in più vi offre la possibilità di vincere una **PlayStation2®**...
Passate parola.

SHADOW TOWER

Vagare in un misterioso castello dall'atmosfera horror non è mai stato così deprimente...

Versione:	Americana
Casa:	Agetec
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura



AMBIENTATO ALL'INTERNO DI UN misterioso castello, **Shadow Tower** vede il giocatore vestire i panni di un giovane (e alquanto stupido) eroe solitario incaricato di scoprire il segreto che si cela all'interno delle antiche mura di questo maniero, cercando allo stesso tempo di sopravvivere agli assalti di decine e decine di mostri. Descrivibile come una sorta di *action game* in prima persona con elementi RPG, **Shadow Tower** manca purtroppo degli elementi necessari per mantenere elevato il livello di interesse e coinvolgere il giocatore per tutta la durata dell'avventura. La trama si sviluppa senza particolari spunti ed emozioni e in alcuni momenti si può vagare liberamente per minuti senza incontrare alcun tipo di nemico. Una volta iniziato il combattimento si rimpiangono però i momenti di calma dato che, anche a causa di un sistema di controllo complesso e piuttosto scomodo, riuscire a combattere contro orde di mostri affamati diventa un'impresa al limite del possibile (figuratevi che è già difficile raccogliere gli oggetti da terra...). La pochezza della struttura di gioco è accompagnata da una realizzazione tecnica decisamente mediocre, caratterizzata da ambientazioni scarne e prive di dettagli associate a un *frame rate* che non esiteremmo a definire altalenante. Una vera delusione e, in generale, uno dei peggiori titoli del genere mai usciti su PlayStation.

Marco Ravetto

VOTO **55%**

CRAZY CLIMBER 2000

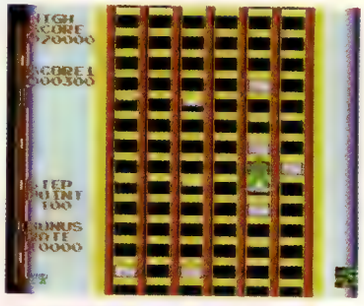
Volete un consiglio? La prossima volta risparmiatevi un po' di fatica e prendete l'ascensore...

Versione:	Giapponese
Casa:	Nichibutsu
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione

ORMAI LA MANIA DEL RETROGAMING sembra aver contagiato le *software house* di tutto il mondo; non passa infatti mese senza che qualche casa produttrice ci propini nuove edizioni, rivedute e corrette solo in aspetti di secondaria importanza, di titoli che hanno riscosso successo negli anni '80... O almeno, così è stato finora. Sfido infatti chiunque a sostenere che **Crazy Climber** possa essere considerato un classico della storia dei videogiochi e che, a ben oltre un decennio dalla sua uscita originale, qualcuno ne sentisse la mancanza. Per chi non avesse mai sentito parlare di questo gioco, ecco un breve riassunto di ciò che vi aspetta: uno spericolato omuncolo deve scalare un palazzo, facendo attenzione a evitare ostacoli di varia natura (oggetti che cadono, finestre che si aprono) e... Tutto qui. Un po' poco, non vi pare? Non devono essere stati di questo avviso i programmatori di Nichibutsu che, come unica novità hanno aggiunto la possibilità di giocare con una versione del gioco dalla grafica tridimensionale, assolutamente identica a quella 2D per quanto riguarda l'impostazione strutturale. La mediocre giocabilità e l'inesistente longevità sono ben affiancate da una realizzazione tecnica che potremmo tranquillamente definire imbarazzante; una volta accesa la console e iniziata una partita è quasi impossibile pensare che **Crazy Climber 2000** possa girare sulla stessa console su cui si possono provare capolavori quali **GT2** e **ISS Pro Evolution**. Uno dei peggiori titoli visti in questi ultimi mesi.

Marco Ravetto

VOTO **13%**



Per entrare in Office 2000 prendi il corso principale

È facile Office 2000, è un corso chiaro e semplice in 8 unità per scoprire tutti i segreti di **Access 2000**, **Excel 2000**, **Word 2000** e **Internet Explorer 5**
Il metodo è nuovissimo e l'apprendimento è immediato e divertente, grazie a Mirco Soft, il simpatico tutor che ti accompagna in questo viaggio multimediale. Ma il vero protagonista sei tu, che entrerai nel vivo dei programmi attraverso le sequenze digitali e con l'aiuto di tante esercitazioni pratiche interattive, alcune delle quali direttamente "sul campo".
È facile Office 2000 è perfetto per tutti, sia per i principianti sia per coloro che già utilizzano questi programmi e vogliono approfondire le loro conoscenze e le varie modalità di utilizzo. **Office 2000 non ha più segreti. È facile!**

JACKSON LIBRI®

IL 1° FASCICOLO CON CD-ROM È IN EDICOLA DA JACKSON LIBRI A SOLE 12.900 LIRE

superTrix

a cura di Erik Pede

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

COSTUMI ALTERNATIVI

Portatevi sulla schermata di selezione degli eventi, posizionate il cursore su un evento qualsiasi (senza però selezionarlo) e premete in sequenza ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✕. Al momento di selezionare l'evento udirete un suono e, in caso abbiate scelto i 50 metri stile libero o i tuffi, le concorrenti indosseranno dei bikini in luogo dei normali costumi olimpionici. Negli altri eventi, invece, gli atleti si renderanno ridicoli con un completo blu e rosso da supereroe. Nelle corse in bicicletta, inoltre, appariranno delle due ruote speciali, mentre le canoe saranno sostituite da barche a razzo. Ricordate comunque che il codice andrà inserito nuovamente per ogni evento.

LA TALPA DEL SALTO IN LUNGO

Ottenendo una distanza composta da tre cifre identiche (ad esempio 4,44 metri) nel salto in lungo potrete divertirvi ad osservare una simpatica talpa che sbucherà fuori dalla sabbia della zona di atterraggio degli atleti.

LMA MANAGER

NINJA FOOTBALL CLUB

Inserite le parole MARTIAL ARTS (con tanto di spazio nel mezzo) al posto del vostro nome e udirete il boato della folla. Fatto questo, quando andrete a visionare i momenti salienti delle partite della vostra squadra vi accorgerete che i giocatori indosseranno delle curiose tenute da ninja.

PALLONE DA SPIAGGIA

Cambiate il nome del vostro manager in GOLDEN SANDS (facendo nuovamente attenzione allo spazio) e, oltre a udire il solito boato della folla, potrete ridere alle spalle dei vostri calciatori che nel corso della visualizzazione delle partite giocheranno con un grosso e coloratissimo pallone da spiaggia.

ROGUE TRIP

SCELTA DEI TURISTI

Inserite una delle seguenti *password* prima di selezionare la modalità *Vacation* o la sezione Getaway per popolare le locazioni dei turisti che preferite.

Captain Proton: ●, ✕, ●, ▲, R1, ▲
Billy Ray Duroc: ●, ✕, ●, ▲, R1, ■
Lochnar: ●, ✕, ●, ▲, R1, ●
Miss Van Crank: ●, ✕, ●, ▲, R1, ✕

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

BONUS "NEMESIS"

Ogni volta che sconfiggerete Nemesis potrete perquisirne il corpo per acquisire un bonus segreto. Accertatevi però che il vostro nemico sia fuori combattimento prima di toccarlo, oppure avrete una brutta sorpresa.
Primo scontro: parti Eagle (A).
Secondo scontro: parti Eagle (B).
Terzo scontro: scatola di pronto soccorso.
Quarto scontro: parti Benelli M3S (A).
Quinto scontro: parti Benelli M3S (B).
Sesto scontro: scatola di pronto soccorso.
Settimo scontro: munizioni illimitate.

NBA LIVE 2000

GIOCARE COME ANDREW PHILLIP

Vincete con più di 10 punti di scarto una partita *Exhibition* nella modalità *Rookie* per sbloccare la leggenda degli anni '50 che risponde al nome di Andrew Phillip.

GIOCARE COME LARRY BIRD

Segnate più di 20 punti nella sfida dei tiri da tre al livello *Superstar* e potrete giocare nei panni del mitico Larry Bird.

GIOCARE COME RICHARD GUERIN

Vincete la sfida dei tiri da tre punti al livello *Rookie* per sbloccare il grande (e grosso) Richard Guerin. *Piece of cake*...

SQUADRA LEGGENDARIA

Premete in sequenza i tasti ↑, ↓, ●, ■ al momento di selezionare la vostra squadra e vi ritroverete alla guida di un quintetto composto da vere e proprie leggende della pallacanestro NBA.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

SPYRO MACROCEFALO!

Mettete il gioco in pausa e premete in sequenza i tasti ↑, ↑, ↑, ↑, R1, R1, R1, R1, ● per udire il suono di una campanella. Una volta disattivata la pausa potrete giocare con uno Spyro dalla testa insolitamente grande. Se poi il draghetto viola non sarà di vostro gradimento nella sua nuova veste di macrocefalo, vi basterà inserire nuovamente il codice per far tornare Spyro alle sue proporzioni abituali.

MEDAL OF **HONOR**

PERSONAGGI SEGRETI

Inserite i seguenti codici nella Enigma Machine (che lampeggerà in verde in caso di corretta esecuzione dei *cheat*) per sbloccare i relativi personaggi segreti nella modalità *multiplayer*.

Jens (marinaio tedesco):	INTHENAVY
Johan:	TIREDJOHAN
Karl (con maschera antigas):	SCARYKARL
Egon:	COOLSHADES
Rizal:	IKEANDKEN
Ernst:	ARTCRITIC
Rosie:	WECANDOIT
Jurgen:	DASBOOTY
Manfred:	MANLYMAN
Kurt:	EVILKURT

CODICI **ACTION REPLAY**

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE
Missili illimitati
80168060 0046
Missili a fuoco rapido
E0070230 0004
80070230 0001
Tempo illimitato
8013B438 0000
Sbloccaggio di tutti gli aerei
C1000000 5000
50000A02 0000
800BDB12 0101
Nessun danno
80136956 0064

CARMAGEDDON
Invincibilità per il giocatore 1
300D41FA 0000
Invincibilità per il giocatore 2
300D3596 0000
Soldi a palate per il giocatore 1 (premere L2)
D4000000 0001
80076DEC FFFF
D4000000 0001
80076DEE 00FF
D4000000 0001
80078480 FFFF
D4000000 0001
80078482 00FF
Vittoria per la gara in corso (premere R2)
D4000000 0002
8006C068 0000
Tutte le auto (premere L2 + R2)
D4000000 0003
50000F02 0000
80078484 0101

DINO CRISIS
Energia illimitata
800B9A1C 083C
Tutte le armi disponibili
800C1A50 FFFF
Salvare ovunque (premere L1 + L2)
D00B18C0 0005
800B7EF0 0007

GLOVER
Vite illimitate
300D2E7D 0003
Energia illimitata
8004B736 3C00
Tutte le carte disponibili
C20C2C94 0001
300C2C70 0000
Punteggio alle stelle
800C2B82 0098
Invincibilità
800D2E84 3C00

GRAN TURISMO 2
Denaro illimitato
801D1598 E0FF
801D159A 05F5
Patente B (Oro)
50000AA4 0000
801CCD30 0400
Patente A (Oro)
50000AA4 0000
801CC6C8 0400
Patente Internazionale C (Oro)
50000AA4 0000
801CC060 0400
Patente Internazionale B (Oro)
50000AA4 0000
801CB9F8 0400
Patente Internazionale A (Oro)
50000AA4 0000
801CB390 0400
Patente Speciale
50000AA4 0000
801CAD28 0400
Auto e tracciati extra (Modo *Arcade*)
50000A02 0000
801C99C8 0505
301C99DC 0005
Guidare attraverso lo scenario (tenere premuto L2)
D00A95E4 0080
800A96CC 0006
D00A95E4 0080
800A9CE4 0006
Contatore del tempo fermo
8002F894 0000
80046F44 0000
Partenza al giro XX
D00A9CEC 0000
800A9CEC 00XX
Nota: rimpiazzare XX con il numero del giro da cui si vuole partire (in esadecimale).

TOY STORY 2
99 monete
800B22C6 0063
Salto lunare (premere ripetutamente ✕)
800B22B4 0002
Vite illimitate
800B22C2 0005
Energia illimitata
800B22BE 000E
Super laser sempre carico
800A1290 0064
Super attacco rotante sempre carico
800A143C 0060

WU-TANG: TASTE THE PAIN
Vite illimitate per il giocatore 1
800A57C8 0303
Registrazione di una *combo* da 16 colpi
800A57E4 0010
Abilità speciale sempre disponibile
800A57C6 A000

COOL **BOARDERS** 4

APERTURA DELLA MONTAGNA AGGIUNTIVA

Inserite la password NEWHILL al posto del vostro nome nella modalità *Tournament* per sbloccare una montagna aggiuntiva su cui esibirvi.

SBLOCCAGGIO DEGLI EVENTI SPECIALI

Scegliete la modalità per un singolo giocatore, inserite la *password* IMSPECIAL in luogo del vostro nome e assicuratevi che venga suonato l'effetto sonoro deputato alla segnalazione del corretto inserimento del codice.

TUTTE LE MONTAGNE, I PERSONAGGI E LE TAVOLE

Selezionate nuovamente la modalità per un solo giocatore, inserite il codice ICHEAT al posto del vostro nome e attendete il suono che confermerà la corretta esecuzione del trucco.

WAR OF THE WORLDS

PASSWORD DEI LIVELLI

Livello 2: ✕, ✕, ✕, ●, ▲, ✕, ●, ■.
Livello 3: ■, ✕, ✕, ▲, ●, ●, ●, ▲.
Livello 4: ●, ●, ■, ■, ▲, ✕, ▲, ●.
Livello 5: ▲, ▲, ▲, ■, ●, ▲, ✕, ✕.
Livello 6: ■, ●, ▲, ▲, ●, ■, ✕, ■.
Livello 7: ●, ▲, ●, ■, ■, ■, ▲, ▲.
Livello 8: ●, ✕, ●, ✕, ■, ▲, ✕, ▲.
Livello 9: ■, ✕, ●, ●, ●, ▲, ✕, ●.
Livello 10: ▲, ✕, ✕, ●, ●, ▲, ●, ✕.
Livello 11: ✕, ▲, ●, ●, ■, ■, ✕, ■.
Livello 12: ●, ●, ■, ▲, ▲, ✕, ●, ▲.
Livello 13: ●, ▲, ▲, ●, ✕, ✕, ■, ■.
Livello 14: ●, ●, ▲, ✕, ■, ■, ✕, ●.

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 **TEL.039/2720499**
20052 – MONZA (MI) e-mail: bitworld@libero.it
TEL./FAX039/747171

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ALUNDRA 2	TEL
BASS LANDING+CANNA	L.149.000
BIO HAZARD2 DUAL SHOCK	L.119.000
BIO HAZARD 3	TEL
BRAVE F. MUSASHIDEN	L.119.000
CAPCOM GEN. 2	L.129.000
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CHANGE GET A ROBOT	L.139.000
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CYBER ORG	L.49.000
DEEP FREEZE	L.49.000
DENPRISM	TEL
DEVILMAN	TEL
DIE HARD TRILOGY 2	TEL
DINO CRISIS	L.129.000
DRAGON BALL FINAL BOUT	L.79.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.79.000
DRAGON BALL Z ULT. B.22	L.79.000
DRAGON VALOR	TEL
EINHANDER	L.69.000
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANTASY 8	L.139.000
FRONT MISSION ALTERN.	L.59.000
FRONT MISSION 3	L.119.000
EVANGELION	L.89.000
GRAN TURISMO 2	179.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	L.89.000
GUNDAM 1.0	L.79.000
GUNDAM 2.0	L.79.000
JADE COCOON	L.119.000
J.L. PERFECT STRYKER 99	TEL
KOUDELKA	L139.000
LEGEND OF MANA	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY 4CD	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	TEL.
LUPIN III	L.89.000
KING OF FIGHTERS 96	L.79.000
KING OF FIGHTERS 98	L.119.000
KING OF FIGHTERS 99	L.139.000
MACROSS VFX1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	L.129.000
MACROSS VFX2	L.139.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.69.000
METAL GEAR SOLID VR MISSION	L.69.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL	L.129.000
METAL SLUG	L.89.000
METAL SLUG X	TEL
PARASSITE EVE II	L.139.000
PATLABOR	TEL

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

POCKET FIGHTER	L.49.000
RANMA 1/2	L.139.000
ROBOT DANDY	L.129.000
RUNABOUT	TEL
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.119
S.ROBOT TAISEN ALPHA	25/5
SAGA FRONTIER II	L.99.000
SAILOR MOON	L.139.000
SHADOW MADNESS	L.89.000
SD GUNDAM G ZERO	L.129.000
SD GUNDAM G CENTURY	L.75.000
SLAYER ROYAL 1	L.99.000
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
STAR OCEAN 2 STORY	L.119.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	TEL
STRIDER 1&2	L.149.000
SUIKODEN II	L.115.000
THOUSAND ARMS	L.119.000
TIME BOKAN	L.89.000
TIME BOKAN 2	L.119.000
TENCHU 2	TEL
TOBAL 2	L.89.000
VANGRANT STORY	L.149.000
VANISHING POINT	TEL
WILD ARMS 2	TEL
WINNING ELEVEN 4	TEL
XENOGEAR	L.119.000
CHIAMA PER ALTRE NOVITA'.	

GIOCHI USATI PAL:

ACTUA SOCCER 2	L.29.000
BIO HAZARD 3	L.49.000
BLOODY ROAR	L.29.000
BUSHIDO BLADE	L.29.000
DESTRUCTION DERBY	L.19.000
DIE HARD TRILOGY	L.19.000
COLIN MCREE RALLY	L.25.000
COMMAND & CONQ. RED ALLERT	L.29
FIFA 98	L.19.000
F1	L.19.000
F197	L.25.000
F198	L.29.000
F199	L.35.000
G DARIUS	L.19.000
GRAN TURISMO	L.25.000
IL QUINTO ELEMENTO	L.29.000
JUDGE DREED	L.19.000
PITFALL 3D	L.19.000
PSYCHIC FORCE 2	L.29.000
SINDACATE WARS	L.29.000
STAR WINDER	L.29.000
TOMB RAIDER 3	L.29.000

ACCESSORI

PLAYSTATION UNIVERSALE	L.279.000
BORSA PORTACONSOLE	L.39.000
JOYPAD COMPATIBILE	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.9.900
MEMORY CARD 120B	L.27.000
MEMORY CARD 360B	L.39.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SCHOCK	L.29.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.29.000
POCKET STATION	L.109.000
PRESA PAL ANTENNA	L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR.	L.89.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.39.000
VIDEO CD CARD	L.89.000
MOUSE	L.19.000

CONVERTITORE ACTION REPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.40.000

MODIFICA UNIVERSALE PER GIOCHI CODIFICATI L.70.000

PLAYSTATION 2

ARMORED CORE 2	
DEAD OR ALIVE 2	L.179.000
DRIVING EMOTION	L.179.000
TEKKEN	L.179.000
RIDGE RACER V	L.179.000
SKY SURFER	L.159.000
GRADIUS 3&4	L.159.000

CD MUSICALI:

DRAGON BALL Z	L.27.000
SAILOR MOON	L.27.000
RANMA 1/2	L.27.000
GUNDAM	L.27.000
MACROSS	L.27.000
CITY HUNTER	L.27.000
MAISON IKKOKU	L.27.000
FINAL FANTASY 7	L.27.000
FINAL FANTASY 8 4CD	L.85.000
HOKUTO NO KEN	L.27.000
DRACULA X	L.27.000

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

feedback
mbittan@tin.it

rumoriconsigliati
www.maffia.it

aavv **american psycho soundtrack**
fatboy slim **the fatboy slim/norman cook collection on the floor at the boutique**
cypress hill **skull & bones**
supreme beings of leisure **supreme beings of leisure**

MBF TODAY
AVAILABLE AROUND THE WORLD?

"I am the operator of my pocket calculator"
Kraftwerk

MAY

lettiriletti

Novecentotrentasei pagine. No, non parlo dell'ultimo romanzo di Stephen King. Mi riferisco all'*Official Video Game & Pinball Book of World Records*, l'ultima parola in fatto di record mondiali ai *videogames* da casa, sala e persino i flipper. Praticamente, il Guinness dei Primati del divertimento elettronico. Il compilatore del volume è il cinquantenne Walter Day, uno dei fondatori della mitica sala giochi Twin Galaxies, forse l'unica vera attrazione dell'altrimenti inutile stato dell'Ohio. Il tomo è ripartito in quattro sezioni principali: *The Rules of the games* (i parametri di registrazione dei record), *The Scores* (i record suddivisi in svariate categorie, *coin-op*, sistemi da casa e flipper, emulatori, *computer games*), *How to Get in This Book* (come entrare a far parte della storia dei *videogames*) nonché la sezione bonus intitolata *The Golden Age of Video Games Arcades*, circa duecento pagine che descrivono con condivisibile entusiasmo come Twin Galaxies sia diventato lo *scorekeeper* ufficiale dei *videogames*. L'intento di Day, leggiamo nell'introduzione, "e' trasformare il *videogaming* e il flipper uno sport internazionale", una pratica sociale condivisa da milioni di individui. Il credo dell'autore è che "*videogames* e flipper hanno giocato un ruolo significativo sul piano pop culturale nel ventesimo secolo" e da qui la necessita' di preservarli dall'oblio e dalla consunzione temporale. Un tentativo coraggioso, anche se privilegiare il record – ossia un numero – come aspetto più significativo del videogioco è di per sé discutibile, specie se si considera l'estrema facilità con cui i giocatori sono in grado di ottenere punteggi straordinari con l'ausilio di *cheat modes* di ogni sorta. Day in certi passaggi sembra dimostrare la stessa ingenuità del bimbo sulla spiaggia che vorrebbe trasbordare l'oceano nel suo secchiello. Ma Day ci mette una grande passione: *The Official Video Game & Pinball Book of World Records* – l'ultima edizione disponibile risale al '98 – è un libro scritto per il proletariato del divertimento elettronico, vale a dire la massa che gioca, i consumatori dei bit. Glorifica la figura del campione solitario che completa il gioco con un singolo gettone, l'eroe del joystick che strizza l'occhio al ragazzino che lo osserva estasiato. Secondo Day, la sala giochi è il luogo naturale del videogiocatore e anche in questo il libro tradisce la sua obsolescenza: il contributo di Day arriva in un momento di crisi del videogioco pubblico. Oggi il giocatore vive rintanato in casa, incatenato al televisore ed allo schermo della televisione. Mi ricorda un po' il protagonista di *L'enorme spazio*, di Ballard, convincente resoconto di una paranoica alienazione. Sensazione che provo ogni volta che entro in uno *shopping center*.

Per saperne di più www.twingalaxies.com

Walter Day
Official Video Game & Pinball Book of World Records
Sunstar publishing, Iowa (USA)
$19.95

mbfmail

Riceviamo e volentieri pubblichiamo:

...Ho visto cose che voi umani nemmeno v'immaginate.... Partite selvagge sui cieli di **Parallax** (che spettacolo la musica dell'intro..), navi da guerra sulla via di **Arkanoid**, passando tra i bastioni di **Project Firestart**, sopra la testa di **Turrican**.... E' forse tempo di morire sepolti sotto milionate di poligoni finemente texturati??? *Carpe Diem* diceva qualcuno... Ma per ora mi carpano 200 sacchi per giocare. Il portafoglio piange e Pierino mi tormenta con la PS2 che ha le linee seghettate... E che ce posso fa?...Con l'Intellivision ciò non accadeva!

Dario Rossi
(darish@tin.it)

Caro MBF,
sono un vecchio lettore di **SPC** ed il motivo per cui ho preso la decisione di scriverti è stata la lettera di "Il Ciccio" pubblicata sul numero 68. Neanche le disquisizioni sulla pirateria mi avevano portato a tanto, ma leggere una serie di fesserie come quelle scritte mi ha fatto veramente imbestialire. Ritengo infatti che **MBF® Today** sia uno degli spazi di maggiore interesse di **SPC,** ed anzi proporrei un ampliamento, o perché no di costruire una rivista tutta nuova sulla sua falsariga (magari cambiandone il nome che in effetti è un po' egocentrico, in questo caso tienimi in considerazione come potenziale redattore :)).

L'industria dell'intrattenimento sta evolvendo con un ritmo ed una diversificazione impressionante, ed è forviante assumere un punto di vista fisso, che tralasci le spinte centripete che investono l'intera industria culturale. Per questo parlare di cinema, libri, fumetti e quant'altro investe l'attività videoludica, non è solo lecito, ma dovuto. E a proposito di libri di sociologia forse "Il Ciccio" dovrebbe perlomeno aver sentito parlare di un certo Marshall Mc Luhan che riferendosi ai new media affermò che *"il medium è il messaggio"*. Come tale anche il videogioco influenza con il suo stesso statuto il messaggio veicolato.

Ma qual è il suo statuto? Credo che mai come oggi sia difficile definirne lo statuto in termini assoluti, per effetto di un'evoluzione sia nell'impostazione strutturale che in quella contenutistica del videogioco. Ciò che risulta chiaro è però un avvicinamento fra i settori dell'intrattenimento (il passaggio dal supporto CD al DVD non è un caso) come testimonia la stessa politica di sviluppo targata Sony.

Titoli come **Half Life**, **Metal Gear Solid**, **Shen Mue**, **Ultima Online**, **Final Fantasy**, non saranno l'eccezione ma la regola. Proprio per capirne a fondo la natura, non basta più guardare come dei Narcisi a noi stessi, ma alzare lo sguardo verso gli altri media, e perché no leggere **MBF® Today**.

Stefano Labriola
[Iena]

Il medium è il massaggio. Il *medio* è il messaggio. Forse il canadese si riferiva al dito medio. McLuhan spiazza, disarma, sorprende. Trent'anni fa, la comunità degli illuminati si è sentita insultata, presa in giro dall'approccio sbarazzino e sloganistico del canadese. McLuhan era in anticipo sui tempi. Stiamo cominciando solo ora a comprendere i suoi messaggi... *The medium is the mess age*. L'era (*age*) della confusione (*mess*). Quella che stiamo vivendo. Facciamo un passo in avanti e due indietro. McLuhan ha scritto: *"To say that any technology of extension of man creates a new environment is a much better way of saying that a medium is the message"*[1]. In altre parole, a) I videogiochi sono una tecnologia, b) in quanto tali, sono un'estensione dell'essere umano, c) la tecnologia videoludica o tecnoludismo crea un nuovo ambiente (*"environment"*) e non semplicemente un messaggio. Il nuovo ambiente risultante dall'azione del medium è invisibile (il pesce sa di essere immerso nell'acqua?) e il suo contenuto è sempre la precedente tecnologia. Ma quest'ultima è modificata dall'azione della nuova tecnologia che la riassorbe e la ridefinisce più o meno significativamente. I media non sono cioé una forma di mediazione tra l'uomo-soggetto conoscente e la natura-oggetto da conoscere: sono essi stessi una nuova natura. La nuova natura. Una natura che possiede spazi, dinamiche e caratteristiche peculiari. Il videogioco di per sé è uno spazio navigabile-esplorabile. Fino a pochi anni fa, i media tendevano ad isolare i nostri sensi. La parola stampata (libro, rivista, etc.) o la fotografia parlano principalmente al nostro occhio, mentre la radio si appella essenzialmente all'udito. Con la televisione si ha un primo rimescolamento. Ma si tratta di un'integrazione sensoriale molto più limitata di quanto possiamo pensare inizialmente. Per esempio, la tattilità del fruitore è limitata alla pressione dei tasti del telecomando. Quel che è più grave, le possibilità di costruire dei percorsi di visione, di senso da parte del televedente si traduce tutt'al più nel fenomeno dello *zapping!*, dello *zipping* e del *grazing*. Il videoregistratore – disponibile sul mercato a partire dalla seconda metà degli anni settanta – introduce una prima, significativa trasformazione delle abitudini del consumo, sollecita e titilla le ambizioni di autonomia del consumatore di immagini. Parlando della tendenza dei media di isolare uno o più sensi dagli altri, McLuhan ha affermato che il fenomeno risultante e' l'ipnosi. Con il videogioco il soggetto si sveglia, viene considerato nella sua totalità. Il videogioco restituisce l'esperienza della tattilità, che *"non è un senso, ma l'interazione di tutti i sensi"*. Presto i videogiochi avranno anche odori (www.digiscent.com), forse umori. L'opera totale, in senso wagneriano. In tutto questo, la parola stampata non muore, ma rinasce trasformata, il bruco che diviene farfalla. *"Each new technology – new environment – is a reprogramming of sensory life"*[2].

Questo spiega perché la rivista di videogiochi è obsoleta. L'istantanea globale convergenza di immagini suoni parole fanno della rivista un pezzo di antiquariato, ridondante, priva di un significato più profondo dell'essere funzionale all'acquisizione di un profitto. L'inserzionista è da sempre il vero padrone della parola stampata. L'editore vende i lettori agli inserzionisti. Ma quando il lettore, ogni lettore, diventa editore, la rivista tradizionale di videogiochi diviene necessariamente obsoleta. La parola stampata deve essere discreta, la parola elettronica può essere estrema. La parola stampata è frutto di continui compromessi. Quella elettronica è anarchica per definizione, pulsa come un cursore impazzito (*automan*). La rivista è verticale. La rete rizomatica. Ha senso la rubrica della posta nell'era dell'*e-mail* e dei *newsgroup*? Le news delle riviste sono sempre vecchie. Il videogioco è movimento. La parola è statica. La rivista è morta e non lo sa, mantenuta in vita artificialmente dal disco dei demo-flebo. L'elettrificazione dell'informazione videoludica ha restituito al videogioco la sua natura di medium multisensoriale che la parola stampata – invidiosa della incostanza – gli ha negato. Siamo ancora ciechi di fronte al nuovo scenario e per un cieco – come ha osservato una volta McLuhan – tutto succede all'improvviso.

Sarebbe interessante conoscere l'opinione di McLuhan circa la "temperatura" del medium videoludico. Secondo McLuhan, un medium è caldo quando è in grado di fornire un gran numero di informazioni al fruitore. Quest'ultimo non deve fare altro che interpretare ciò che gli viene proposto. I media freddi, al contrario, richiedono che il consumatore svolga la maggior parte del lavoro per ricavare – o meglio costruire – un senso. Trattandosi di media freddi, il consumatore deve in qualche modo riscaldarli. La televisione è fredda, per McLuhan. I quotidiani sono invece caldi. I *cartoons* sono freddi. Cinema e radio caldi. E così via... Personalmente ritengo che McLuhan li avrebbe definiti media tiepidi, nel senso che rappresentano il punto di incontro tra la pittura e la fisiologia, tra il film e il romanzo, ma si tratta di un tiepido che può diventare glaciale o bollente-ustionante a seconda dei casi.

Cinema e televisione oggi si videoludizzano. Pensiamo al film in DVD, nient'altro che la versione videoludica dell'"originale" proiettato al cinema. Il film su DVD è prima di tutto un contenuto navigabile ed esplorabile. Possiede *extras, bonus, cheat modes* – il *director's cut* –, *alternate endings* (cinque in *Fight Club*, per esempio) ed è fruibile sulla stessa piattaforma videoludica. In molti casi i DVD-Video sono *videogames* con *data disk* incorporati. La possibilità di ascoltare CD musicali sul proprio PC ha portato al fenomeno degli MP3 che *de facto* ha rivoluzionato il concetto stesso di fruire musica. Nel momento in cui il film viene fruito su PC diviene altro, si trasforma. L'influenza è chiaramente reciproca. L'ambiente prodotto dalla tecnologia è un processo, non un *tupperware*, un semplice contenitore.

Ne riparleremo, se vi va.

[1] Marshall McLuhan, *Counterblast*, Harcourt, Brace & World, Inc., New York, 1969, p.31
[2] op. cit. p.33

primo piede

Primo Piede - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **SPC** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

CERCO per N64 **WWF Wrestlemania**. Cerco anche console Dreamcast e relativi giochi in qualsiasi versione.
Per informazioni spedire un messaggio tramite cellulare al numero 0339/7234396 oppure inviare un'*e-mail* a Christian all'indirizzo 03397234396@tim.it

CERCO per Sony PlayStation il videogioco **Final Fantasy Tactics** in versione americana (originale e funzionante), possibilmente completo di manuale d'istruzioni, ad un prezzo ragionevole. Spese di spedizione a mio carico. E' richiesta massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 081/8086114, ore pomeridiane, e chiedere di Mauro.

COMPRO per Sony PlayStation **Vagrant Story** e **Dracula X** (JAP, £60.000 l'uno), **Xenogears** (USA, £50.000), **Final Fantasy Tactics** (USA, £40.000) oppure scambio con **Breath of Fire 3** (USA), **Resident Evil 2** (USA) o con N64 con **Mario**. Spese a mio carico.
Per informazioni telefonare allo 030/828665 e chiedere di Enrico oppure scrivere un'*e-mail* a nemesis_divina@libero.it

CERCO amici disposti a scambiare mostri e combattere con personaggi del mio gioco **Pokémon** per GameBoy presso la mia abitazione in provincia di Alessandria. Lasciate la disponibilità presso la mia *e-mail* oxbbjc@tin.it e sarete contattati al più presto. Daniele.

CERCO per Sony PlayStation il titolo **Final Fantasy Anthology** (USA). Massima serietà. Pago molto bene.
Per informazioni telefonare al numero 0185/721910, preferibilmente ore pasti e chiedere di Riccardo.

CERCO per Sony PlayStation i titoli **Densha de Go!** e **Densha de Go! 2** (simulazione di treni).
Per informazioni telefonare dopo le ore 17:30 al numero 0368/3900749 e chiedere di Marco o inviare un messaggio al numero 0339/2231802.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti CD PAL originali: **This is Football**, **F1 '99** (£50.000), **Breath of Fire 3**, **Bushido Blade**, **ISS Pro '98**, **MDK**, **Tomb Raider 3** (£45.000), **Resident Evil 2** Platinum (£25.000). Pagamento in contrassegno con spese di spedizione a vostro carico. Disponibile a scambi solo nella provincia di Mantova.
Per informazioni telefonare o inviare un messaggio al numero 0338/1773308.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi originali a £20.000 ciascuno: **Crash Bandicoot**, **Crash Bandicoot 2**, **Alundra**, **FIFA '98**, **World Cup '98**, **Treasure of the Deep**, **Duke Nukem**, **Tomb Raider**, **Tomb Raider 2**, **Armored Core**, **WWF Attitude**, **Gran Turismo**, **Final Fantasy VII**, **Broken Sword 2**, **WCW Nitro**, **WCW vs the World**, **Super Puzzle Fighter 2 Turbo**, **WCW Mayem**, **Colin McRae Rally**, **Nightmare Creatures**, **Formula 1 '98**, **Mission Impossible**, **Theme Hospital**, **Total NBA '98**, **FIFA 2000**, **Formula 1 '99**, **KKO 2000**, **X-Files** e volante analogico Top Drive a £100.000.
Per informazioni telefonare al numero 071/54111 ore pasti e chiedere di Marco.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi originali: **Final Fantasy VII** a £29.000, **Sim City 2000** a £19.000, **R-Type Delta** a £29.000, **Metal Gear Solid** a £29.000, **ThunderForce 5** (JAP) a £29.000, **Einhander** (JAP) a £29.000, **Baby Universe** a £9.000, **Alpha Centauri** (PC) a £9.000. Cerco giochi per Dreamcast PAL a non più di £50.000/60.000.
Per informazioni telefonare allo 041/990084 oppure lasciare un'*e-mail* all'indirizzo cyberalby@libero.it

VENDO molti giochi per Sony PlayStation (PAL/NTSC), Nintendo 64 (PAL/NTSC), Sega Saturn (PAL/NTSC), Sega Dreamcast (NTSC), Neo Geo MVS, Neo Geo CD e Atari Jaguar (PAL). Il materiale è in ottimo stato.
Se interessati telefonare allo 0543/490700 e chiedere di Claudio oppure inviare un'*e-mail* all'indirizzo clacorli@infinito.it

VENDO per Dreamcast i giochi **Marvel VS Capcom** (PAL, £40.000) e **Powerstone** (PAL, £40.000), entrambi come nuovi. Garantisco e pretendo massima serietà.
Annuncio valido per tutta l'Italia.
Per informazioni telefonare allo 0349/6010281 dalle 15 alle 20 e chiedere di Andrea oppure scrivere un'*e-mail* all'indirizzo andrea.coltro@libero.it

CERCO disperatamente il gioco **Zelda 64 Ocarine of Time** per N64 in versione americana (sottolineo versione per il Nintendo64 americano!). Disposto a pagare discretamente. No perditempo.
Per informazioni telefonare allo 0349/6364960.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Dino Crisis**, **Final Fantasy VIII** (PAL, £45.000 cad.), **R Type Delta**, **Ridge Racer Type 4** (PAL, £35.000 cad.), **Final Fantasy VII**, **Raystorm** (PAL, £25.000 cad.), **Philosoma**, **Soul Blade** (PAL, £15.000 cad.), **Resident Evil 2**, **Tomba!** (USA, £25.000 cad.), **Ace Combat 3**, **JoJo's Bizarre Adventure** (JAP, £45.000 cad.), **Silhouette Mirage** (JAP, £25.000), **Battle Arena Toshinden 3**, **Motor Toon GP 2**, **Rage Racer** (JAP, £15.000 cad.).
Spese di spedizione escluse.
Per informazioni telefonare allo 0335/8356523 oppure mandare un'*e-mail* all'indirizzo federmaz@tiscalinet.it

VENDO come nuovo Sega Saturn e volante originali a £100.000 solo per residenti nelle province di PD, VE, VI e VR.
Per informazioni telefonare allo 0444/834157 e chiedere di Alessandro. Lonigo (VI). Oppure inviare un'*e-mail* all'indirizzo okbov@tin.it

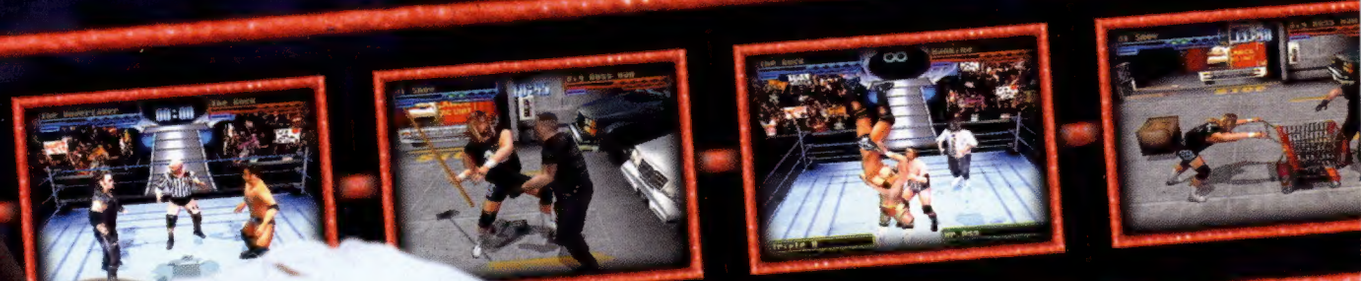
VENDO numerosi numeri di **Mega** e **Super Console** (più il primo che il secondo). Telefonare per maggiori dettagli. Ogni numero costa £1.000.
Per informazioni telefonare allo 0121/902337 (Piemonte) oppure inviare un'*e-mail* all'indirizzo erredipi@yahoo.it

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi (tutti in versione PAL): **R/C Stunt Copter**, **Ridge Racer Type 4**, **Soul Reaver**, **V-Rally 2**, **Soul Edge**, **Gex 3: Deep Cover Gecko** a £40.000 cadauno. Spedizioni a carico del destinatario.
Per informazioni telefonare allo 0349/6098608 oppure scrivere un'*e-mail* all'indirizzo mitsagi@tin.it

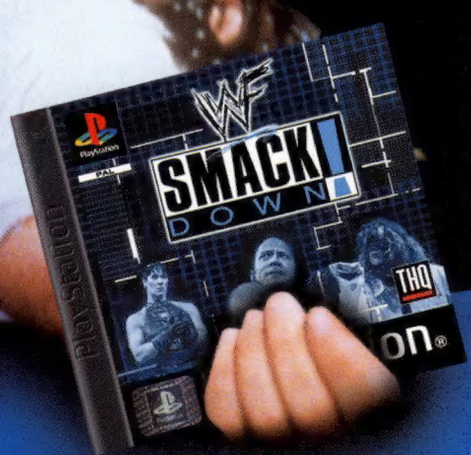
VENDO per Sega MegaDrive i seguenti giochi: **Joe Montana 2 Sports Talk Football** (£30.000), **Last Battle** (£30.000), **The Lawnmower Man** (£40.000), **Lotus 2 R.E.C.S** (£50.000), **NBA Action '95** (£40.000), **Samurai Spirits** (JAP, £40.000), **Wayne Gretzky and the NHLPA All Stars** (hockey, £40.000). Per Sega Master System vendo: **Global Defence**, **Speedball 2** e **GP Rider** a £30.000 cad. Infine vendo per Sony PlayStation in versione PAL i seguenti giochi: **Doom** (£40.000) e **Actua Soccer 3** (£40.000). Tutti i giochi sono in ottime condizioni: alcuni di essi sono stati usati solo un paio di volte. E' richiesta massima serietà, spedisco in contrassegno in tutta Italia.
Per informazioni telefonare allo 0183/293666 e chiedere di Tiziano.

Non Uscirai Vivo dal Suo Regno

Prova di forza in tutti i sensi! WF SmackDown! il picchiaduro che sentirai soprattutto sulle tue ossa. Crea il tuo lottatore fin nei minimi particolari dai gomiti alle sopracciglia. Picchia il tuo avversario con tutto ciò che ti capita a tiro dentro e fuori dal ring con il ritmo frenetico delle musiche originali delle Superstar della WF Il RE dei games di wrestling è tornato!



WF SMACK! DOWN!™



- *"il più fluido gioco di wrestling... potrebbe meritare il titolo della sua categoria"*
  PLAYSTATION POWER
- *"sembra che SmackDown! possa essere il primo bel gioco di wrestling su playstation"*
  PLAYSTATION NATION
- *"la buona realizzazione tecnica, l'ottima caratterizzazione dei lottatori e la presenza di un numero di modalità di gioco davvero elevato sono ottime credenziali..."*
  PLANET PLAYSTATION

3D PLANET SPA - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 02488671 1 (r.a.) - Fax 0248867137
e-mail: info@3dplanet.it - www.3dplanet.it

© 2000 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. World Wrestling Federation, its logo,and all other distinctive titles and names used herein are trademarks off World Wrestling Federation Entertainment, Inc. © 2000 THQ/Jakks Pacifics LLC. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. all trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

JAKKS INTERACTIVE
www.jakkspacific.com

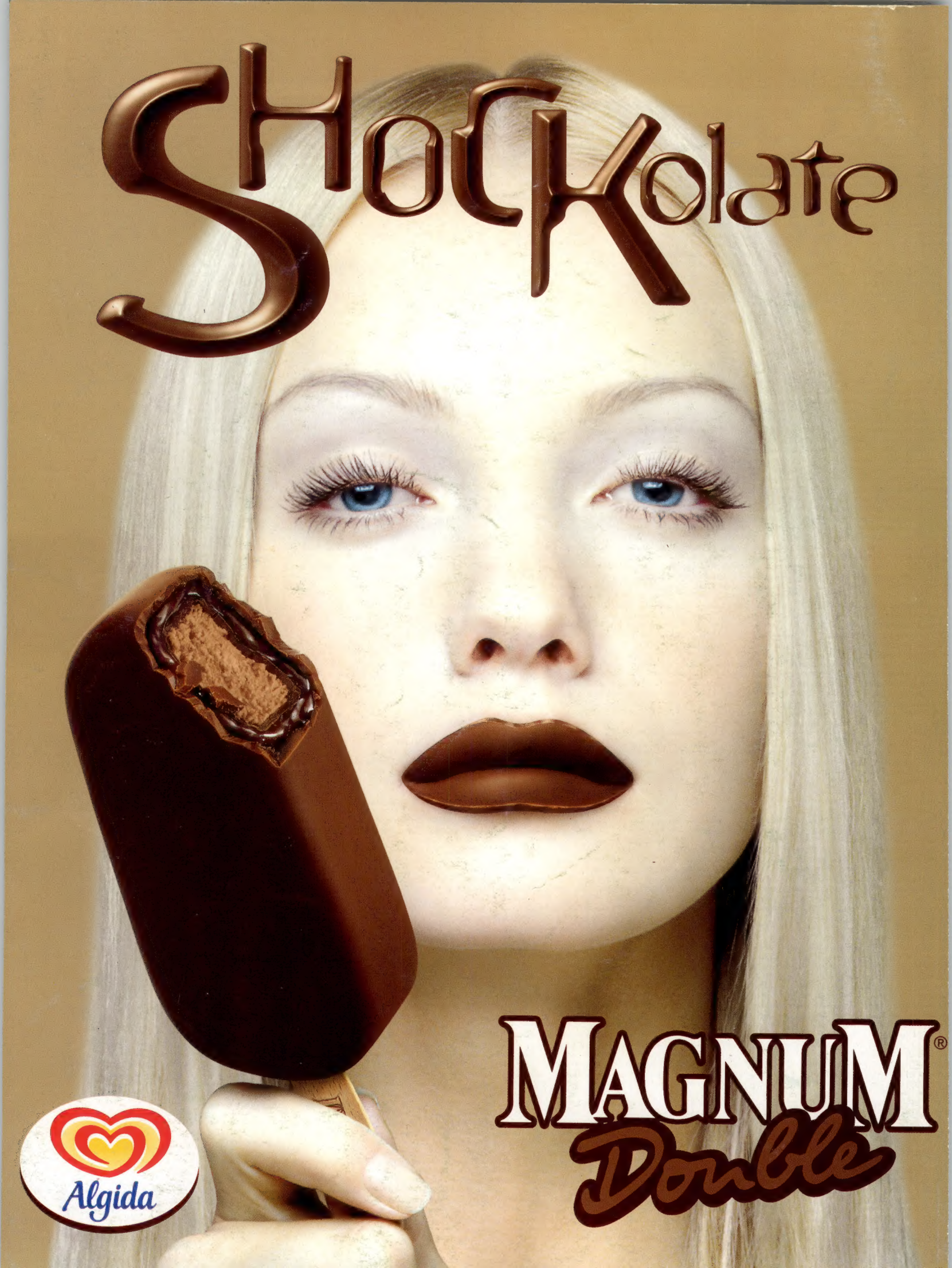
PlayStation

THQ™
www.thq.com/wwf

Distribuito da 3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

World Wrestling Federation®

World Wrestling Federation® OFFICIAL LICENSED PRODUCT


ShocKolate
MAGNUM®
Double
Algida